L’era della simulazione

ovvero

l'oscuro desiderio di essere sempre connessi

Francesco Galgani – Giulio Ripa



"*Se tutti gli enigmi sono risolti, le stelle si spengono*" *(Baudrillard)*

Vai all'indice

INDICE

Vai all'indice

Presentazione dell'ebook e degli autori

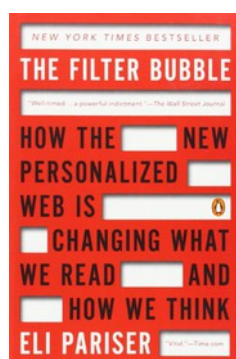


I vent'anni di proficua amicizia tra l'ing. Giulio Ripa e Francesco Galgani, dottore in Psicologia, entrambi sostenitori dell'etica del software libero promossa da Richard Stallman, ha portato i due autori a interrogarsi in numerose occasioni sul rapporto tra l'essere umano e la tecnologia, sullo sviluppo e le tendenze d'uso di Internet, sulla vera natura della libertà, della tecnomediazione e della condivisione di idee in Rete.

Giulio Ripa ha riunito in un unico archivio i suoi principali elaborati e riflessioni su salute, ecologia, energia, tecnologia, scuola, società, commedia dell'arte, video prodotti, e altro, all'indirizzo: https://sites.google.com/site/archiviodigiulioripa/

Francesco Galgani, autore delle due tesi di laurea su "Solitudine e Contesti Virtuali" e "L'Era della Persuasione Tecnologica", sta curando un blog multidisciplinare, in cui ha dato particolare sviluppo alla sezione "Vita in Rete", anche con importanti contributi di Giulio Ripa. Il blog è all'indirizzo: http://www.informatica-libera.net/

Proprio dall'incontro e dall'unione dei testi da loro prodotti è nata l'idea di questo e-book, con articoli che toccano nel profondo il bisogno contemporaneo di vivere *"always-on"*, cioè di essere sempre connessi. Oggi le persone sono cadute nella Rete, come tanti pesciolini ingabbiati nell'acquario di Facebook e di altri social network, oppure stanno volando alte, nei cieli sconfinati e immateriali del cloud computing? In entrambi i casi, l'essere umano sembra in trappola e gli strumenti di Internet, in molti casi, potrebbero essere soltanto palliativi per riempire vuoti esistenziali.



È illusorio pensare che le interazioni online siano libere e democratiche: la realtà della Rete è invece quella di un ambiente tecnoculturale che ha dei padroni e nel quale il web libero e autogestito, quello delle origini, quello in cui chiunque, in maniera "artigianale" e spesso laboriosa, poteva crearsi una propria homepage, è il ricordo di qualcosa che appartiene al passato. Le app per smartphone e tablet sono uno strumento di dominio per uccidere l'ecosistema della Rete e la libertà su cui si basa, come ribadito anche dal padre del web, Tim Berners-Lee: *«Le oligarchie in cui si sta suddividendo la Rete stanno minando alle fondamenta della sua libertà»*. Sulla base del modello del capitalismo, poche imprese imperialistiche che si sono spartite Internet controllano algoritmi e procedure che definiscono a priori che cosa le persone possono conoscere, cosa possono fare, cosa "vogliono" comunicare e persino chi "vogliono" votare. Si tratta, dunque, di un livello di manipolazione ben più radicale e profondo di quello della vecchia comunicazione pubblicitaria, perché il controllo viene esercitato a priori e non a posteriori. Non si tratta, cioè, di orientare l'intenzionalità dell'utente-cittadino-consumatore, bensì letteralmente di produrla.

Gli stessi social network, tanto esaltati per il ruolo decisivo che avrebbero giocato in recenti passaggi storici, sono sapientemente utilizzati in Cina e in Russia dai governi in carica per dirottare i giovani, e le loro attività potenzialmente sovversive, in direzioni innocue, per formare e reclutare blogger come agenti di propaganda o controinformazione, ma anche per indagare su tendenze

ritenute pericolose *(con le stesse tecniche utilizzate altrove per leggere gusti e predilezioni dei consumatori da conquistare)*. Del resto, basta osservare i risultati della Primavera Araba per rendersi conto che Internet non ha portato né libertà né democrazia.



Sempre a proposito di libertà di espressione del proprio pensiero, in Italia i blogger rischiano ancora di essere condannati per il reato di stampa clandestina e chi pubblica notizie può incorrere nell'esercizio abusivo della professione: il caos legislativo è spesso nemico della libertà di espressione e già ha portato alla censura di diversi contenuti. Per quanto riguarda Facebook, ci sono due aspetti comprovati da tenere presenti: il primo è l'auto-censura a cui gli utenti, in maggioranza, sottopongono se stessi perché si sentono meno liberi e più controllati rispetto alle interazioni faccia a faccia, il secondo è la censura vera e propria che Facebook impone dall'alto ai suoi utenti.

Le idee e i comportamenti degli utenti di Internet sono fortemente influenzati sia dai canali di comunicazione utilizzati, sia dalle informazioni o credenze che gli utenti hanno sul funzionamento dei canali di comunicazione da loro utilizzati.

Con uno sguardo critico, gli articoli qui presentati aiutano a riflettere sul rapporto tra essere umano e tecnologia. Per enfatizzare la sostanziale condivisione di idee dei due autori, gli articoli non sono firmati, anche perché molti sono scritti a quattro mani. Rispetto agli originali indicati nella pagina *"Per approfondimenti"*, gli articoli sono stati ritoccati e adattati all'e-book.

Le immagini a corredo degli articoli sono state prese da una molteplicità di pagine web e non è stato possibile riportarne le fonti originarie.

L'e-book può essere prelevato, in diversi formati, all'indirizzo:
http://www.informatica-libera.net/content/era-della-simulazione-ovvero-oscuro-desiderio-di-essere-sempre-connessi

Buona lettura,

pubblicato il 29 gennaio 2016



LA LIBERTA' CHE GUIDA IL POPOLO (DI INTERNET)

Vai all'indice

1 - INTRODUZIONE ALLA PERSUASIONE TECNOLOGICA

1.1 - I NATIVI DIGITALI



La psicologa Kimberly Young, pioniera degli studi relativi all'impatto della Rete sulla mente umana, è oggi un'esperta, riconosciuta a livello internazionale, nel campo della "dipendenza da Internet e comportamento online". Nel libro "*Presi dalla rete. Intossicazione e dipendenza da Internet*", che costituisce un punto di riferimento storicamente importante in quanto riferito a quindici anni fa, ella spiegò che, nonostante Internet sembri un antidoto contro i disagi del nostro tempo, in realtà può esasperare i problemi piuttosto che risolverli. Nella nostra società assistiamo al disfacimento della famiglia e della comunità: isolamento, paura e cinismo sono i nuovi mali, verso cui la comunità di Internet sembra illusoriamente porre rimedio. L'autrice, secondo cui *«l'infelicità crea un terreno di coltura favorevole per tutti i tipi di dipendenza»*, equipara la dipendenza da Internet a un comportamento tossicomaniaco: le ricerche più recenti hanno dimostrato che questa tesi è corretta sia sul piano psicologico che biologico.

Vale la pena di fare un confronto tra le indicazioni che circa dodici anni fa venivano date al grande pubblico per contrastare l'uso eccessivo di Internet e la realtà odierna: nel capitolo "*Uso e abuso di Internet*" del libro "*La mente virtuale*", gli autori suggeriscono che può essere utile annotare ogni volta il numero effettivo di ore trascorse al computer al fine di determinare l'investimento temporale totale, per poi ridurlo coltivando un'attività alternativa che renda più divertente la propria vita reale. Gli autori si spingono persino a indicare dove mettere il computer per evitare che i propri figli vadano di nascosto su siti pornografici: tale affermazione, se confrontata con le recenti statistiche di accesso alla pornografia da parte dei minorenni, cioè il 90%, sembra retriva. Oggigiorno, le indicazioni che suggeriscono un uso moderato e selettivo del computer possono solo far sorridere coloro che sono nati e cresciuti nell'epoca dell'*always-on* e delle *connessioni in mobilità*: dal punto di vista dei **nativi digitali**, non ha problemi chi passa le proprie giornate sempre collegato Internet *(essendo questa la loro normalità!)*, ma casomai chi ci si collega troppo poco o per nulla. Anche il sesso online è una normalità consolidata già da molto tempo *(a cui nel libro "La vita sullo schermo" la psicologa Sherry Turkle ha dedicato un intero capitolo)*, che non dà né imbarazzo né fastidio a coloro che neanche si pongono il problema se esista un confine tra "reale" e "virtuale". Da notare che le connessioni cerebrali dei bambini nativi digitali e quelle dei bambini di pochi decenni fa seguono sviluppi diversi, quindi la trasformazione in atto è realmente profonda.
Relativamente alla modificazione del sistema cervello-mente, i nativi digitali sviluppano ampie abilità visuospaziali grazie ad un apprendimento prevalentemente percettivo, ma viceversa non sviluppano adeguate capacità simboliche; utilizzano il cervello in modalità multitasking, sono abilissimi nel rappresentare le emozioni (attraverso la tecnomediazione della relazione), ma un po' meno nel viverle; sono meno abili nella relazione face-to-face, ma molto capaci nella relazione tecnomediata; infine, sono in grado di vivere su due registri cognitivi e socioemotivi, quello reale e quello virtuale. I nativi digitali non hanno come riferimento la comunità degli adulti, poiché vivono in comunità tecnoreferenziate e prevalentemente virtuali, nelle quali costruiscono autonomamente i percorsi del sapere e della conoscenza.

Vai all'indice

Senza negare la gravità delle patologie internet-related, come documentate nell'articolo "*Le psicotecnologie e l'internet addiction disorder*", le riflessioni sulla dipendenza da Internet possono apparire fuori tempo per quegli aspetti non più considerabili come patologici: ciò nonostante, sono comunque interessanti per il collegamento interpretativo tra la delusione per la propria vita "*nel mondo reale*" e un tempo via via crescente di immersione nella "*realtà virtuale*", che è vista come panacea per ogni difficoltà della vita. Un giocatore anonimo di un MUD (gioco di ruolo eseguito su Internet contemporaneamente da più utenti), citato da Turkle, scrisse tanti anni fa, riferendosi alla vita virtuale: *«Puoi essere chiunque tu voglia essere. Se vuoi, puoi ridefinire completamente te stesso. Puoi anche cambiare sesso»*. Queste parole esprimono una verità soggettiva di presunta libertà totale, che rende particolarmente attraenti gli ambienti virtuali: resta però la domanda se tale attrattiva non sia altro che l'espressione di un disagio esistenziale e interpersonale nel mondo reale.

Negli anni '90, Young raccolse sempre più numerose testimonianze di persone che non riescono a scollegarsi dalla Rete, che vi trascorrono anche 10 ore al giorno, costruendosi una vera e propria vita virtuale sostitutiva dove incontrare altre persone, innamorarsi, giocare, lavorare, studiare: tutto questo a scapito della vita reale offline, causando problemi coniugali, il deteriorarsi dei propri rapporti sociali, una graduale quanto inesorabile chiusura autistica verso il mondo e la realtà. Young individua proprio nel desiderio di fuga una delle motivazioni principali che portano alla Internet-dipendenza.

I nativi digitali, riassumendo, sono quindi a proprio agio nei contesti virtuali e spesso a disagio nei contesti reali di relazioni faccia-a-faccia. In realtà, sebbene il fenomeno riguardi *in primis* i giovani, coinvolge anche gli adulti. La generazione degli *always connected* è svincolata dall'appartenenza a un genere, a una fascia di età o a un paese.



Turkle, in un recente talk pubblico dal titolo significativo "*Connessi, ma soli?*", visibile per intero su TED.com, anche con i sottotitoli in italiano, ha sintetizzato i suoi ultimi quindici anni di studi sul modo in cui la tecnologia influenza e modella le relazioni intrapersonali e interpersonali, portando esempi significativi di giovani che preferiscono "messaggiare" piuttosto che parlare. Secondo Turkle, le persone si stanno abituando ad accontentarsi sempre di meno nelle relazioni interpersonali, preferendo brevi scambi a conversazioni vere e proprie, e sono sempre più intenzionate a fare a meno degli altri. Questa tesi è sostenuta anche dallo psicologo Antonio Lo Iacono, il quale, nel libro "*La psicologia della solitudine*", ha scritto che la fobia della solitudine *«ci fa accontentare di pseudo-amori, pseudo-conoscenze, pseudo-esperienze»*. Coerentemente a

queste osservazioni, Turkle, nel libro "*Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*", fa notare che **al crescere della fiducia nella tecnologia diminuisce la fiducia in noi stessi e negli altri**, al punto che siamo via via sempre più isolati e soli, fino ad arrivare all'estremo di sostituire la compagnia degli esseri umani con quella di "robot socievoli" *(come realmente sta avvenendo in casi documentati nel libro)*.

Più una persona accumula amici su Facebook o follower su Twitter, maggiore è il rischio a cui questa persona si espone di sentirsi davvero sola. Il 22 agosto 2013, Charlene deGuzman e Miles Crawford, con la collaborazione di altre 32 persone, hanno creato e diffuso in Rete il cortometraggio "*I Forgot My Phone*", che mostra gli effetti sociali e relazionali negativi dell'uso continuo dello smartphone.

Per tutte queste osservazioni, il tema della solitudine sembra quindi strettamente correlato ad una vita iper-tecnologica.





1.2 - I FATTORI LIMITANTI DELLA NATURA UMANA

Perché la tecnologia riesce a persuadere e ad illudere l'uomo?

Perché c'è un condizionamento reciproco tra norma sociale e tecnologia?

Perché l'uomo è un essere desiderante? Da dove viene questo oscuro desiderio del piacere infinito?

Perché una minoranza organizzata unita nella gestione del potere che genera ricchezza per pochi prevale sempre sulla maggioranza del popolo, la cui saggezza gli serve a vivere e non lo ha mai liberato?

Come mai è difficile comunicare?

I FATTORI LIMITANTI DELLA NATURA UMANA

1. Condizione esistenziale



L'uomo non riesce a dare una risposta razionale alla domanda del perché della propria esistenza.

Solo la voglia di vivere può superare tale senso di vuoto e nullità. Ma è la voglia di vivere stessa dell'uomo a condizionare la capacità di ragionare, a vivere di illusioni e desideri infiniti, poiché è difficile sopportare la realtà della propria vita; pochi resistono alla fatica di un lungo esame di coscienza ed all'accettazione della complessità della vita nelle sue molteplici forme.

2. Visione soggettiva della realtà

Ogni individuo è circondato dal mondo reale, di cui la volontà incosciente ha un ricordo che non è più la realtà vissuta ma una propria rappresentazione della realtà diversa da quella degli altri.

Inoltre l'individuo spesso identifica la sua volontà con la vita vissuta ed ha difficoltà a razionalizzare in modo imparziale e distaccato i problemi che gli si pongono davanti.

Esiste un pregiudizio *(bias)* di conferma auto-favorevole che le persone si attribuiscono nello spiegare le cause degli eventi: si tratta di una tendenza generata dalla distorsione inconscia del pensiero di cercare soltanto quelle informazioni che confermano la nostra visione preconcetta del mondo. È un meccanismo che ci impedisce di essere totalmente oggettivi.

Le persone tendono infatti a cercare nell'ambiente informazioni in linea con i loro pre-esistenti punti di vista e a interpretare tali informazioni nella direzione di una loro conferma, ricordando selettivamente le informazioni che li supportano.

3. Condizione ambientale

Nella sua irripetibilità a farsi individuo, l'uomo vive e agisce all'interno di un sistema economico che lo condiziona culturalmente e socialmente.

Vai all'indice

4. Età evolutiva

Quando parliamo dell'uomo, convenzionalmente ci riferiamo ad un "uomo in generale" che nella realtà non esiste. Basta pensare ad un neonato che non ragiona come un adulto. Nel tempo con l'apprendimento la ragione si sviluppa, ma intanto la vita passa e nell'esperienza l'uomo vive sentimenti che condizionano la sua personalità nel bene e nel male.

5. Dimensione psichica

La ragione è condizionata da una dimensione psichica di cui il soggetto non è consapevole (inconscio).

Ad esempio alcuni tratti narcisistici appaiono nel corso dello sviluppo dell'individuo, che sono funzionali al rafforzamento della propria autostima per poter affrontare la complessità della vita.

Ma molte volte il narcisismo comporta un sentimento esagerato della propria importanza e idealizzazione del proprio sé, ovvero una forma di innamoramento di sé.

La persona manifesta una forma di egoismo profondo di cui non è di solito consapevole, una evidente concentrazione su se stessa negli scambi interpersonali ed una incapacità di vedere il mondo dal punto di vista degli altri.

6. Dimensione emotiva

La ragione ha un limite dovuto al sistema esperenziale che organizza le nostre conoscenze mediante una rappresentazione del mondo frutto della volontà incosciente, dove le emozioni interferiscono profondamente e sistematicamente con la razionalità.

Gran parte degli stati d'animo si verificano senza che da parte nostra ci sia un controllo conscio sulle emozioni che viviamo.

Vogliamo credere che siamo razionali, ma la ragione si rivela essere il modo in cui - a fatto compiuto - razionalizziamo ciò che le nostre emozioni già vogliono credere.

L'agire umano dipende da una irrazionalità insita nell'uomo che affiora ogni volta che la ragione cede il passo a tutta una serie di comportamenti che non sono il frutto di una logica ma di emozioni, istinti, sentimenti giustificati a posteriori, con argomenti che si sforzano di essere razionali nel tentativo di dare a noi stessi un ordine che non esiste.

Così nell'affrontare la difficoltà di vivere l'individuo inconsciamente esprime comportamenti irrazionali (come paranoie, fobie, fissazioni, manie, pregiudizi) che sono tratti costitutivi di una persona.

7. Sovraccarico cognitivo

Si tratta di un'esposizione ad un sovraccarico informativo che non riusciamo ad assimilare, con una elaborazione di informazioni irrilevanti e una accentuata distraibilità dovuta alla presenza di informazioni in eccesso.

Lo stimolo percettivo raggiunge quindi la coscienza senza tenere conto della sua contestualizzazione spazio-temporale.

Il senso comune si smarrisce tra i dettagli irrilevanti che vengono percepiti come “nuovi”.

Vai all'indice

Le informazioni irrilevanti, in termini di esperienze disconnesse, vengono considerate determinanti fino al punto di suggerire falsi nessi causali, laddove invece le informazioni che potrebbero generare deduzioni contrarie vengono ignorate, con la funzione di preservare l'autostima, limitando così l'accesso alla consapevolezza degli aspetti personali negativi conservati nella memoria.

8. Distorsione della comunicazione

Le distorsioni cognitive che influenzano l'attribuzione, ovvero il modo in cui noi stabiliamo chi o cosa sia responsabile di un evento o di una azione sia nostra che altrui, comportano possibili importanti alterazioni sui meccanismi di comunicazione umana.

Molte forme di comunicazione risultano essere predeterminate nella loro evoluzione (e nei loro esiti), in modo aprioristico, sia per vincoli di tipo contestuale (ad esempio di tipo sociale o legale), che di tipo relazionale.

In questi ambiti comunicativi, la funzione dei disordini del pensiero è quella di rinforzare l'inautenticità delle sequenze comunicative presenti in questi contesti o relazioni, che sempre di più appaiono essere governate da automatismi di pensiero come quello euristico. In questo senso essi tendono ad attribuirsi il merito dei successi e a declinare le responsabilità dei fallimenti.

Questi fattori limitanti evidenziano la difficoltà di un comportamento razionale dell'individuo, ma restano alla base della conoscenza per discutere di una qualsiasi volontà di cambiamento.

L'uomo sceglie sempre la strada più facile per risollevarsi dalla sua condizione esistenziale, per questo è fondamentale che riconosca per primo i suoi limiti naturali.

Solo mettendo a nudo i limiti della natura umana è possibile conoscere meglio se stessi avendo compassione dell'umanità nel desiderare la felicità per tutti.

L'incontro con "l'altra/o diverso da sé" può permettere ad una persona di superare i propri limiti e di scoprire nuove opportunità, specialmente quando l'esperienza vissuta non è più un fatto individuale, ma qualcosa di condiviso e costruito insieme. Quando più menti si uniscono, condividendo intenzioni e sistema valoriale, la potenzialità che ne emerge va oltre i limiti del singolo.

Forse, per gli esseri umani, il fattore limitante più pericoloso e insidioso è il facile cedimento al senso di impotenza e di disperazione, agli istinti egoistici incuranti del loro effetto sul benessere altrui, al desiderare senza mai raggiungere un senso di appagamento, al sentirsi migliori o più importanti delle altre persone: tutti questi aspetti fanno parte della natura umana e la limitano fortemente, come un'automobile che tenta di muoversi in una ripida salita con il freno a mano tirato. Uscire dal proprio microcosmo individuale, sentendosi parte di una "rete" che comprende anche le altre persone e più generale le altre forme di vita (e quindi la natura), agendo con un atteggiamento di rispetto e di gratitudine per la vita propria e altrui, concependo benessere e felicità come un "bene comune", possono essere una via per superare tanti limiti esistenziali.

Vai all'indice

1.3 - ALL'OMBRA DELLE IMMAGINI



La nostra natura umana ha una percezione delle cose visibili mediante la vista.
L'individuo ha una rappresentazione visiva della realtà (reale, fittizia, virtuale o astratta) che chiamiamo immagine.

Che cosa è un'immagine mentale? E' una ricostruzione della rappresentazione visiva della realtà.
L'immagine di sé è una ricostruzione mentale di come uno si rappresenta.

Tra le tante cose che guardiamo ci sono anche le immagini visive, ognuna sul suo supporto fisico (fotografia, quadro, schermo, etc.). Tra le diverse immagini visive ci sono le immagini virtuali.
L'immagine virtuale è una simulazione della rappresentazione della realtà così come appare.

La fatica di leggere la parola non può competere con la facilità di guardare una immagine che è immediatamente percepita e memorizzata, mentre leggere è vedere dei simboli scritti che vanno però decodificati ed interpretati.

Allora "Cogito ergo sum" è sostituito da "Video ergo sum", io vedo dunque sono?

Per rispondere bisogna fare alcune distinzioni e considerazioni per scoprire cosa nasconde l'uomo dietro le immagini viste, ovvero bisogna cercare di capire l'invisibile all'ombra delle immagini.
(*Secondo Jung l'Ombra è la somma di quelle caratteristiche personali riprovevoli che l'individuo desidera rimuovere o nascondere agli altri e a se stesso.*)

Guardare, volgere intenzionalmente lo sguardo su qualcosa o qualcuno non è la stessa cosa di vedere. Guardare è solo l'inizio di un processo, implica di essere uno spettatore che è nella condizione di vedere qualcosa o qualcuno. Si può guardare ma non sempre si vede.

Vedere significa percepire qualcosa o qualcuno mediante la vista cioè prendere cognizione di una realtà esterna attraverso il senso della vista.

Il primato delle immagini nella comunicazione globalizzata produce il prevalere del visibile sull'intelligibile, il prevalere del consumo delle immagini rispetto alla conoscenza razionale, che porta ad un guardare senza capire. L'uomo diventa così spettatore e consumatore di immagini.

Come ci insegna Debord: "*Là dove il mondo reale si trasforma in semplici immagini, le semplici immagini diventano degli esseri reali, e le motivazioni efficienti di un comportamento ipnotico.*
Lo spettacolo, come tendenza a far vedere attraverso differenti mediazioni specializzate il mondo che non è più direttamente percepibile, trova normalmente nella vista il senso umano privilegiato, che in altre epoche fu il tatto; il senso più astratto, più mistificabile, corrisponde all'astrazione generalizzata della società attuale."

Il prevalere del vedere, come già accennato, a discapito delle altre forme sensoriali, delega la propria soggettività alla forma-spettacolo in maniera irreversibile, abdica se stessa a vantaggio della proiezione dei propri sogni nello spettacolo.

Restare semplici spettatori senza una elaborazione delle cose viste, rende l'inganno visivo più efficace e quindi più pericoloso, una simulazione dove l'apparire si afferma sull'essere.

Lo spettacolo è l'affermazione dell'apparenza e l'affermazione di ogni vita umana, cioè sociale, come semplice apparenza.
Nell'insieme delle sue forme particolari, informazione o propaganda, pubblicità o consumo diretto dei divertimenti, lo spettacolo costituisce il modello presente della vita socialmente dominante.

Sempre secondo Debord, più la necessità viene ad essere socialmente sognata, più il sogno diviene necessario. Lo spettacolo è il cattivo sogno della moderna società incatenata, che non esprime in definitiva se non il proprio desiderio di dormire. Lo spettacolo è il guardiano di questo sonno.

Il perché l'uomo si è ritrovato in questa situazione sociale, possiamo tentare di spiegarlo facendo riferimento alla mitologia greca. La società dell'immagine si impone quando si incrociano i miti di Prometeo, Narciso e Morfeo, forme primitive alla base degli archetipi dell'uomo.
(L'Archetipo è una rappresentazione mentale primaria contenuta nell’inconscio collettivo che si manifesta in simboli universali presenti in tutte le culture ed in ogni epoca storica, è il pensiero primordiale, è l’esperienza universale di comportamento, le cui tracce si possono ritrovare nei miti, nei sogni, nelle favole.)

Il mito di Narciso, che si innamora della sua stessa immagine riflessa in uno specchio d'acqua, è un sentimento esagerato della idealizzazione dell'immagine di sé, una evidente concentrazione su se stesso negli scambi interpersonali.

Il mito di Prometeo, il Titano che rubò agli dèi il fuoco, simbolo della conoscenza e del progresso, per darlo agli uomini, cancella ogni limite naturale ai desideri dell'uomo.

Morfeo, figlio di Ipno e di Notte, dalla sua etimologia risulta colui che fa prendere forma al sogno di chi è addormentato, per donargli nel buio della notte le illusioni realistiche delle immagini che caratterizzano i sogni.

Quando l'uomo postmoderno s'innamora dell'immagine di sé (Narciso) e la potenza creatrice della sua conoscenza (Prometeo) usa la tecnologia per dare forma visiva ai sogni (Morfeo), altera la realtà vissuta, vivendo in una spettacolarità dove l'apparire si confonde con l'essere.

Tuttavia questa esaltazione dell'apparenza camuffa sempre di più l’identità personale, fino a far perdere all’individuo la sua dimensione vera, oscurata dal simulacro dell'immagine di sé.

È l’apparenza che guida e trascina il desiderio. Il desiderio è fondamentalmente desiderio di essere riconosciuto dagli altri, ma il riconoscimento nella tecnomediazione riguarda l'identità apparente, in particolare quella digitale. La medialità spettacolare si nutre così della colonizzazione del desiderio dell'uomo e l'identità apparente diventa altro rispetto all'autenticità dell'essere.

Il sequestro dell’esperienza dai contesti spazio-temporali della nostra vita quotidiana va di pari passo con la diffusione di esperienze mediate dalla tecnologia, dove “l'illusione dell'incontro virtuale” si confonde con le esperienze che la maggior parte di noi vive di rado in prima persona.
Nel sistema mediale visivo, la capacità di fare esperienza si è separata dall’incontro reale dell'altro.

La vita sociale, grazie all'iperconnessione, viene percepita da parte di molti soggetti come una

Vai all'indice

continua rappresentazione visiva, ormai costitutiva della quotidianità, confondendo la realtà con la sua rappresentazione.
Il sistema mediale spettacolare sostituisce interamente il mondo sensoriale con una selezione delle immagini, una virtualizzazione generale del mondo della vita.

Baudrillard vede le società postmoderne come società dominate dalla simulazione e dall'iperrealtà mediale, in cui l'immagine è vincente negli spazi di realtà fantasmatiche.
Nel mondo della comunicazione virtuale, nulla più accade: tutto è senza conseguenze, perché senza premesse, suscettibile di essere interpretato in tutti i modi, tutti ugualmente irrilevanti e privi di effetti.

Internet amplifica le relazioni mediate dalle immagini virtuali.
La socialità virtuale è una dimensione simulativa, un surrogato della vita, contrassegnato da un'alterazione, diminuzione o aumento della realtà.

Internet può essere considerato come un grande mare aperto dove è interessante navigare, ma che comporta dei rischi di perdersi e naufragare in questo immenso mare di informazione.
Alcuni preferiscono il piccolo cabotaggio, navigazione da porto a porto, da sito a sito, navigazione generalmente sottocosta, meno rischiosa quindi rispetto alla traversata in mare aperto.
Molti, utenti dei social network corroborati da continui selfie, preferiscono non uscire dal porto, si agitano compiaciuti sulle loro barche a rimirare le proprie immagini riflesse nell'acqua del mare.
Non navigano più, ma galleggiano sul mare virtuale rassicurati da una vita simulata.

La società dello spettacolo diviene quindi società dell'audience in cui "si guarda e si è guardati", in cui tutti si sentono spettatori ed attori ed in cui la preoccupazione prevalente è quella del come mostrarsi nei social network, nascondendo la propria identità personale all'ombra di quella virtuale, vivendo la virtualità del mondo apparente come uno spettacolo reale, un immenso reality show.



L'agire dell'individuo che come figurante interattivo sempre connesso, comunicando in modo frenetico e guardando soprattutto immagini virtuali inerenti alla sua vita simulata in rete, si riduce ad essere attore e spettatore di se stesso, sembra ricordare un famoso monologo di Shakespeare:

"Spegniti, spegniti, breve candela!
La vita è un'ombra che cammina,
un povero attore
che si agita e si pavoneggia per la sua ora sulla scena
e poi non si è più sentito.
E' un racconto
narrato da un idiota, pieno di rumore e furore
che non significa nulla"

L'unica traccia che resta è la sua impronta digitale utile alla personalizzazione dei prodotti come "riconoscimento di identità" e non come fornitura di merci e/o di servizi.

Vai all'indice

Non avendo più il desiderio della coscienza (di sé) e nemmeno la coscienza del desiderio, l'individuo, lasciato solo, diviene incapace di riconoscere la propria vita reale, di fare i conti con la sua ombra; invece di liberarsi dalla falsa coscienza guardando con spirito critico dentro se stesso, riesce solo a nascondersi dietro la sua immagine virtuale ed il suo apparente profilo utente.

Parafrasando Shakespeare possiamo dire:

Spegniti, spegniti, breve candela!
La vita è un'ombra che cammina,
accanto al profilo apparente in rete,
abbagliato dalla luce delle sue immagini virtuali,
un povero attore
si agita e si pavoneggia per la sua ora sulla scena digitale
e poi non si è più visto.
E' un film
narrato da un idiota, pieno di rumore e furore
che non significa nulla.



Vai all'indice

2 - COMUNICAZIONE E LINGUAGGIO NELL'ERA DIGITALE

2.1 - ANALISI CRITICA DELLA COMUNICAZIONE IN RETE

Caro amico ti scrivo così mi distraggo un po'...



«Ciao, ho voluto così cominciare la mia lettera ricordando una famosa canzone di Lucio Dalla, il perché presto lo saprai. Nelle nostre conversazioni ti avevo annunciato che ti avrei inviato una e-mail sul tema della comunicazione ed in particolare della chat. Spero ora di non deluderti.

Io so che a te piace inviare messaggi con la posta elettronica (ed a me di riceverli!) ma con la chat sono sicuro che sarebbe tutto diverso, perché sostituire un dialogo reale con un dialogo virtuale, verrebbe a mancare del tutto quella fisicità che secondo me è importante nei rapporti interpersonali.

Nelle chiacchiere tra amici non è tanto importante quello che si dice ma quello che supporta e contorna la parola. Tra amici si chiacchiera per distrarsi un po', per farsi compagnia, in ultima istanza per sentirsi vivi.

Tutto questo funziona tanto più sono coinvolti oltre all'udito per quanto riguarda la parola detta, altri sensi come il gusto (bere insieme un buon bicchiere di vino), la vista (il viso sorridente dell'amico), il tatto (una pacca sulle spalle).

Certo potrai dire: "Ma la chat serve anche per scambiarsi informazioni, per confrontarsi sulle proprie idee". E' vero, ma credo che la chat sia il mezzo meno indicato per far questo, primo perché come ho chiarito manca quella comunicazione non verbale, necessaria come contesto alle parole usate, secondo perché è la parola scritta che sostiene male un dialogo da lontano in tempo reale, senza potere avere quella flessibilità, fluidità e feedback a livello della parola detta.

Ma poiché sono ormai caduto nella filosofia del linguaggio e della meta comunicazione, voglio dimostrare una mia convinzione sulla secondarietà della comunicazione verbale (nella quale cerchiamo di esprimere al meglio la nostra razionalità) rispetto alla comunicazione non verbale, dove si esprimono in modo non razionale soprattutto sentimenti e creatività, arrivando al punto di affermare che la parola, così importante in un discorso logico, a volte vale meno di un rutto: quando parliamo, inspiriamo istintivamente aria che successivamente sale (spinta dal diaframma) attraverso i bronchi e la trachea fino alla laringe, dove l'aria sollecita le corde vocali, che si avvicinano, si tendono e vibrano, producendo il suono.



Poi entrano in funzione gli organi risonatori, che amplificano e rendono udibile il suono, il quale però è ancora un insieme di vibrazioni disordinate e prive di senso logico.

Per far sì che si possano formulare parole compiute, devono, infatti, intervenire la lingua e il velo palatino, membrana che si trova nella parte posteriore del palato, e che termina con l'ugola. Lingua e velo palatino lavorano in

sintonia con le mascelle e le labbra, originando la pronuncia di vocaboli, consonanti, sillabe, e - quindi - le parole.

Alla fine di questa catena - che dovrà agire in perfetta sincronia - troviamo l'orecchio, la cui funzione (di fondamentale importanza) è quella dell'udito, cioè ascoltare la parola detta, che altro non è che aria. Allora se quest'aria invece di entrare nella laringe fosse entrata nell'esofago penso che alla fine il risultato sarebbe stato ben diverso.

Ecco perché affermo provocatoriamente che la parola è un rutto mancato.

La parola è aleatoria perché il suo significato dipende molto dal contesto in cui si esercita la comunicazione, perciò di solito il confronto delle idee resta solo nelle intenzioni, quello che resta invece è il fatto che due persone si sono incontrate e questo certamente ha condizionato i loro reciproci sentimenti positivi o negativi che siano.

Sarebbe meglio un bel silenzio che molte volte dice molto di più di mille parole.

Il fine ultimo della comunicazione è secondo me, anche se sembra paradossale, la riflessione su se stessi e non un mezzo efficace per capire l'altro con cui si sta parlando.

Certo devo ammettere che sono contraddittorio visto che sto usando la parola (scritta) per dimostrare che le parole valgono meno di quello che normalmente si pensi, ma la vita è fatta anche di contraddizioni, giacché siamo solo essere umani e non altro. E forse sono proprio le nostre contraddizioni che ci permettono di cambiare il nostro atteggiamento sulla vita e renderla più piacevole ed interessante.

Non è così?»

Il problema della comunicazione

Comunicare significa “mettere i pensieri in comune”. Quando comunichiamo, infatti, mettiamo in comune con qualcuno: informazioni, impressioni, constatazioni, giudizi, modi di pensare, ordini, desideri e così via.

L'emittente invia un messaggio al destinatario. Il messaggio si riferisce ad un contesto, è espresso in un codice comune ad emittente e destinatario, e avviene mediante un contatto, un canale fisico che consente la comunicazione stessa.

Si ha comunicazione quando gli individui coinvolti sono a un tempo emittenti e riceventi messaggi.

Non si può non comunicare, ma la comunicazione non sempre funziona bene.

C'è differenza tra la comprensione della comunicazione e la strumentazione con cui si attua; questo dato viene confermato innumerevoli volte dalla nostra esperienza quotidiana.

Vediamo in base agli elementi che concorrono a realizzare un singolo atto comunicativo quali possono essere i problemi:

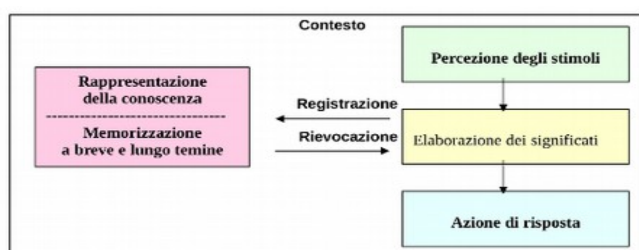
- emittente: la fonte delle informazioni effettua la codifica di queste ultime in un messaggio
    - la psicologia dell'emittente e la relazione interpersonale con il ricevente condizionano fortemente la comunicazione.
- ricevente: accoglie il messaggio, lo decodifica, lo interpreta e lo comprende
    - la psicologia del ricevente e la relazione interpersonale con l'emittente condizionano fortemente la comunicazione.

Vai all'indice

- codice: parola parlata o scritta, immagine, tono impiegata per "formare" il messaggio
  - Non sempre il codice tra emittente e ricevente è completamente riconosciuto da entrambi i soggetti della comunicazione.
- canale: il mezzo di propagazione fisica del codice (onde sonore o elettromagnetiche, scrittura, bit elettronici)
  - Il mezzo influenza la comunicazione, ciascuno in un modo diverso, e quindi si potranno individuare dei mezzi di comunicazione particolarmente adatti a trattare un certo argomento, ma inadatti ad un altro.
- contesto: l'"ambiente" significativo all'interno del quale si situa l'atto comunicativo
  - Non è detto che l'interpretazione del contesto all'interno del quale avviene lo scambio comunicativo sia sempre identica o congruente. Nell'aula di una scuola, il docente potrà pensare di avere uno stile partecipativo e "democratico", mentre lo studente potrà sentirsi parte di una relazione asimmetrica e autoritaria.
  - In più c'è il rumore, tutto ciò che ostacola la comunicazione od interferisce con essa, che si tratti di un ostacolo materiale oppure no. Esso può essere costituito da un luogo rumoroso, ma anche da scariche durante la trasmissione, da un inchiostro troppo pallido o da una calligrafia non chiara, un'illuminazione non sufficiente, un apparecchio poco adatto alla lettura di un nastro magnetico, etc.
- referente: l'oggetto della comunicazione, a cui si riferisce il messaggio.
  - Non è detto che il gran numero di singoli messaggi, verbali e non verbali, emessi in un dato momento, siano sempre congruenti tra loro. Posso dire due cose diverse con le parole e con i gesti (ad esempio dire al mio rivale in amore "lieto di conoscerti" con un'espressione del volto assai contrariata)
- messaggio: è il contenuto della comunicazione
  - Appare fondamentale la distinzione fra messaggio e segnale (informazione sotto forma di messaggio codificato), distinzione che riesprime assai efficacemente il rapporto fra piano del contenuto e piano dell'espressione, fra significato e significante. Questa distinzione, con la sua duplice situazione a livello di emittente e a livello di ricevente, rende conto fra l'altro della non necessaria coincidenza fra il messaggio codificato dall'emittente e il messaggio decodificato dal ricevente.

L'illusione di sapere la realtà

La memoria è un processo psichico complesso che consente all'individuo di percepire, registrare e rievocare (recuperare) le informazioni attraverso un'attiva rielaborazione dei significati *(vedi fig. a lato)*.

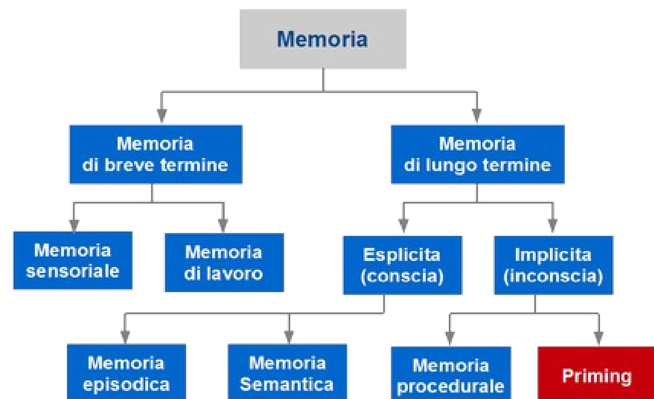


Questo implica che il contenuto rievocato sia una *ricostruzione* dell'informazione originaria.

Infatti dalla codifica fino alla rievocazione, ciascuno di noi è influenzato dalle conoscenze che già possiede sul mondo (memoria) e dalla rappresentazione personale che utilizza per organizzare tali

conoscenze: è uno schema, una visione che plasma il modo in cui un oggetto, un evento o una situazione verranno poi percepiti, codificati e rappresentati nella memoria di lungo termine.

Nella memoria di lungo termine è presente un sistema mnemonico inconscio che consente a uno stimolo (verbale, uditivo, visivo), al quale si è stati esposti una prima volta, di essere riconosciuto le volte successive senza averne consapevolezza *(priming)*.



La rappresentazione della conoscenza va poi ad innescare quel ragionamento deduttivo che, tramite inferenze, consente di colmare i vuoti del ricordo, consentendo alla persona di ricostruire il puzzle del ricordo per intero.

Un ricordo che non è più la realtà vissuta ma una propria rappresentazione della realtà, una ricostruzione delle immagini percepite. Quindi il processo cognitivo compenetra due modalità di funzionamento:

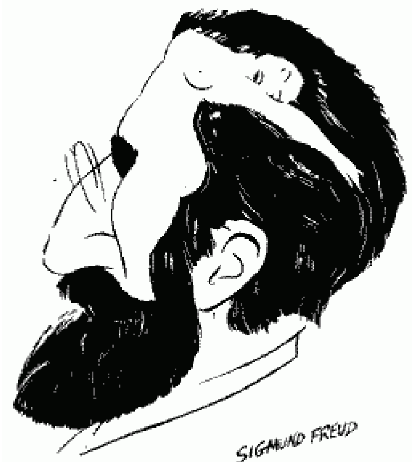
1. Il sistema esperienziale S1 (dipendente dalla memoria dell'esperienza vissuta) opera in maniera non razionale, pre-conscia ed in accordo con le regole euristiche, è concreto, associativo, rapido, pragmatico, automatico, intuitivo, non verbale, implicito e strettamente connesso con le emozioni.

   Il nostro sistema esperienziale S1 di ragionamento intuitivo e reattivo possiede il suo tipo di illusioni, retaggio, come quelle sensoriali, della nostra storia evolutiva, le quali ci portano, impulsivamente, a dare risposte irrazionali ai problemi di vario genere.

2. Il sistema razionale S2 invece è inferenziale, opera in accordo con ciò che una persona ha appreso dalle regole di ragionamento logico trasmesse culturalmente, è conscio, esplicito, relativamente lento, verbale, analitico, sequenziale, astratto, ipotetico.

   La mente funziona con l'interazione tra il sistema S1 (che "se la cava bene" con la complessità) ed il sistema S2 (che risolve i problemi logico-matematici).

L'indagine - attraverso la filosofia, la psicologia, le neuroscienze - ha dimostrato che, anche quando si sforzano di ragionare logicamente, gli esseri umani compiono spesso scelte irrazionali, dovute all'influenza del sistema S1 sul sistema S2 razionale, essendo quest'ultimo distribuito tra le componenti dell'irrazionale sistema esperienziale S1 da cui emerge.



Considerazioni finali

Abbiamo visto sopra che ci sono problemi legati alla comprensione della comunicazione ed anche alla capacità del processo cognitivo di fare scelte razionali.

Bisogna accettare che la ragione ha un limite dovuto al sistema esperienziale S1 che organizza le nostre conoscenze mediante una rappresentazione del mondo frutto della volontà incosciente, dove le emozioni interferiscono profondamente e sistematicamente con la razionalità.

Vai all'indice

Tutto ciò influenza profondamente ogni nostra scelta e decisione.

La saggezza, definita come strategia meta-euristica che guida le conoscenze che l’individuo possiede degli aspetti pragmatici della vita e delle modalità che portano l’essere umano all’eccellenza, diventa solo utopica, **“**fine ultimo”, meta ideale della vita di ogni essere umano e sua massima espressione.

L'idea che l'evoluzione mentale nell'uomo sia un dato scontato viene meno.

Più informazioni, più conoscenza non significano automaticamente più saggezza nell'uomo, proprio perché la saggezza oltre alla conoscenza si alimenta con l'esperienza, ma l'esperienza è un'attività sensoriale direttamente intrecciata alla vita concreta, alle emozioni vissute, al linguaggio pragmatico delle cose e degli atti ad esse collegate.

E' difficile che la società dell'informazione determini maggiori capacità razionali negli esseri umani.

Ci si illude che piattaforme informatiche come Facebook e Twitter aumentino la consapevolezza delle persone favorendone la comunicazione e la condivisione.

Paradossalmente più che le informazioni veicolate dai dispositivi elettronici è l'abitudine all'uso della tecnologia dell'informazione che nel tempo modifica i comportamenti delle persone.

Secondo McLuhan *"il medium è il messaggio"*. Il mezzo tecnologico determina i caratteri strutturali della comunicazione che produce effetti pervasivi sull'immaginario collettivo indipendentemente dai contenuti dell'informazione di volta in volta veicolata.

Se due persone, due amici, una coppia, un padre ed un figlio vanno in vacanza condivideranno le emozioni, le sensazioni, gli eventi di questa esperienza fatta insieme. Invece si pretende che due persone semplicemente comunicando tra loro attraverso il web possano condividere un viaggio fatto da uno solo. Si dimentica che si stanno scambiando solo informazioni, ma non l'esperienza vissuta solo da uno dei due.

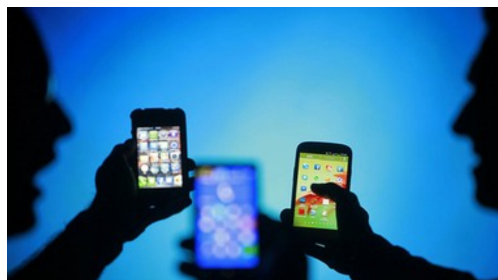
Nel web si può solo comunicare, ma non si possono condividere le esperienze, al massimo si condivide la stessa tecnologia. Abbiamo centinaia di amici online, ma non conosciamo nessuno con cui abbiamo condiviso esperienze importanti. Piuttosto che le informazioni da comunicare virtualmente sono le esperienze fatte insieme ad altri quelle che contano di più nella vita delle persone.

Siamo tutti caduti nell'acquario di Facebook come tanti pesciolini presi nella rete? Forse.



Vai all'indice

2.2 - LA COMUNICAZIONE NELL'ERA DEGLI SMARTPHONE



Il carattere di "falsa immediatezza" *(ovvero di "non mediazione", di esperienza percepita come "diretta", come "reale")* della realtà virtuale, intensa nella specifica accezione di tutto ciò che passa nelle vite degli esseri umani tramite gli smartphone, è fortemente dipendente dalle tecnologie disponibili... ma più passa il tempo e più la tendenza è quella ad avvicinarsi alla Matrix dei fratelli Wachowskis, in cui l'utente è totalmente immerso in un mondo "altro", perdendo costantemente la cognizione del mondo reale e fisico.

Gli smartphone oggi

Gli effetti sull'uso della lingua in forma scritta

con informazioni tratte da: La lingua al tempo degli sms: breve è bello

Qualcuno conosce il garibaldino Nino Biperio? Uno studente universitario l'ha scritto in questo modo, convinto che la x di Bixio fosse da leggere nel linguaggio degli sms...

Vediamo alcuni dati relativi all'uso della lingua:

Il primo sms della storia, banale. *«Merry Christmas»*: testo del primo sms della storia. Nel 1992, un ingegnere di 22 anni lo manda dal suo computer al telefono di un amico attraverso il network di Vodafone.

Risparmiare caratteri. *«Cmq sec. me se stas. c6è meglio così parl1po; se inv. nn c6fa niente»*, cioè *«Comunque secondo me se stasera ci sei è meglio, così parliamo un po'; se invece non ci sei non fa niente»* (68 a 104, risparmio: 36 caratteri).

Abbreviazioni di successo. Tendenze generalizzate: "k" per ch, "x" al posto di per, "nn" invece di non, "&" al posto della e da attaccare tra due parole per evitare gli spazi. Ancora: "6" al posto di sei (presente del verbo essere), "1" al posto dell'articolo indeterminativo, o numeri che completano parole come "3mendo". Gli anglosassoni fanno uguale: "lol" (lot of laugh, rido a crepapelle), "u" (you), "g8" (great), "2day" (today), "be4" (before).

Quelli secondo cui l'italiano è morto. C'è la frangia dei puristi secondo cui l'uso di chat e messaggini rappresenta una minaccia per l'italiano. Giampaolo Pansa: *«Ai nostri tempi erano impensabili casi come quello della ragazza che, all'esame di Storia del Risorgimento, parla dei mille di Garibaldi e di Nino Biperio, intendendo Nino Bixio»*. Quando s'inventò il telegramma, Filippo Tommaso Marinetti disse che sarebbe morta la sintassi.

La Crusca difende gli sms. Secondo Francesco Sabatini, presidente dell'Accademia della Crusca, si tratta invece di uno stimolo al linguaggio: *«Il messaggino ha rappresentato una spinta a scrivere ed esprimersi in maniera veloce e sintetica, cercando, ad esempio, il sinonimo più breve e meno ambiguo»*. Il Times ha riportato uno studio di Bev Plaster, psicologo della Coventry University, su due gruppi di bambini undicenni: uno che scambia sms e uno che non ha il telefonino. Il risultato: chi scrive messaggini frequenti è anche bravo a fare temi e riassunti, *«e se mescolano la lingua scolastica con quella dei messaggini è perché lo fanno apposta»*.

Volenti o nolenti, è la rivoluzione. *«Alla generazione Gutenberg, che vanta alcune centinaia di*

anni di adattamento e di formazione, sta subentrando una nuova generazione, i digital native. Chi sono questi nativi digitali? Sono tutti quei ragazzi cresciuti con le tecnologie digitali (computer, smartphone, iPod, ecc…) e che hanno scarsa confidenza con libri e giornali. Non solo: quando hanno un rapporto con l'informazione lo hanno in maniera disinibita, leggono notizie mentre sono impegnati in altre attività (la famosa attitudine multitasking). Quella a cui stiamo partecipando, volenti o nolenti, è la più grande rivoluzione mai avvenuta nel campo delle comunicazioni» (Aldo Grasso).

Twitter aiuta l'evoluzione dei dialetti. Ricercatori della Carnegie Mellon University di Pittsburgh hanno scoperto che Twitter sta contribuendo all'evoluzione dei dialetti regionali. La natura concisa favorirebbe la creatività del linguaggio con variazioni lessicali diverse da regione a regione. Analizzando per una settimana i tweet in 48 Stati contigui degli Usa hanno ottenuto un vocabolario di 5.216 termini di cui 1.332 classificabili come slang o dialetti regionali totalmente sconosciuti ai dizionari.

Risparmiare tempo e denaro. La lingua si adegua a due esigenze fondamentali: risparmiare denaro (fare entrare tutto in un solo sms) e tempo (meno clic possibili sulla tastiera). Esigenze secolari: dai manoscritti medioevali alle cartoline, dalla stenografia ai telegrammi, si è sempre cercato il modo di adottare scritture tachigrafiche (cioè molto rapide) e brachilogiche (cioè brevi e concise).

Emoticon & C. L'evoluzione dei nuovi mezzi di comunicazione non si ferma alla contrazione del linguaggio. Smartphone, chat e social network si sono ormai attrezzati con supporti sempre più interattivi. Un esempio è Whatsapp, popolare servizio di messaggistica di gruppo per smartphone, che consente lo scambio di sms commisti tra testo, emoticon (smiley evoluti), immagini, video, note audio, posizioni geografiche.

«Che fai, non rispondi?». A determinare l'abbassamento della qualità della scrittura è l'eccessiva rapidità con cui viene pretesa la risposta. Raffaele Simone, linguista e filosofo del linguaggio: *«Il controllo di quel che si scrive diventa sempre più basso, perché l'operazione è fatta in fretta e sommariamente. Inoltre, siccome il telematico (compreso il telefonino) è infiltrante, queste cose si fanno ovunque: per strada, guidando, a scuola e tra i banchi, <u>creando un clima di deconcentrazione e di "altrove" generale</u>»*.

Sindrome da raggiungibilità. Il bisogno di restare connessi 24 ore su 24 è chiamato *«reachability»*, raggiungibilità. Tra teenager americani, un ragazzo su tre invia circa 100 messaggi al giorno. Annie Levitz, 16 anni, ne mandava circa 4mila al mese: *«Ho cominciato a perdere senso tattile nelle dita e continuavano a cadermi piatti e altre cose in continuazione»*. Ora ha la sindrome del tunnel carpale e deve essere operata. Altri effetti: crampi, ansia, insonnia, periodi di silenzio, cambiamento dell'umore.

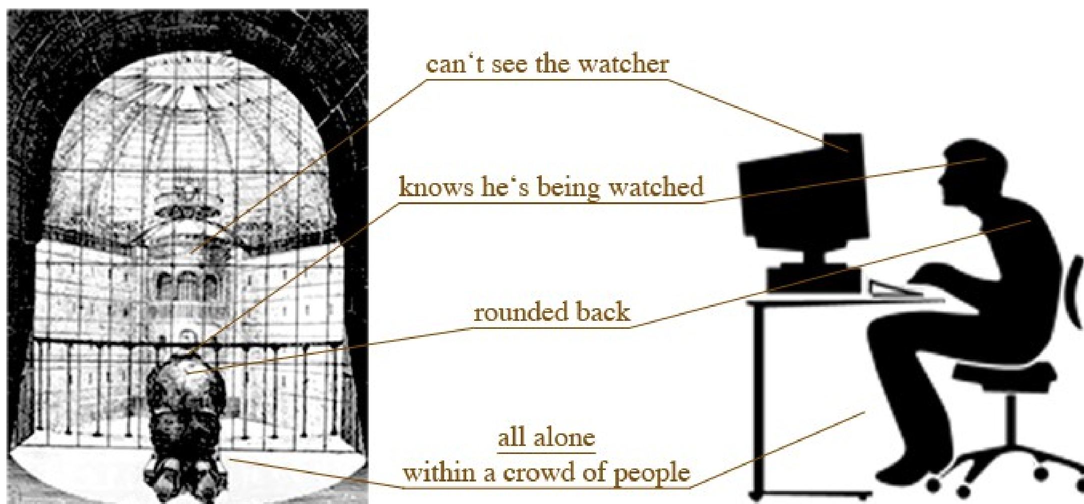
Vita di un sms-dipendente. Tra gli sms-dipendenti il 77% digita mentre guida, il 79% al bagno, il 37% è riuscito a mandarne uno durante la laurea, il 18% durante il matrimonio, il 16% durante un funerale, l'11% durante il sesso.

L'sms perfetto per conquistare una donna. «Text appeal», ovvero l'abilità di scrivere messaggi telefonici in grado di conquistare. Da un sondaggio condotto in Gran Bretagna: il 76% delle donne dice che il modo di messaggiare di un uomo influenza il loro giudizio ed è una parte fondamentale della maniera di essere romantici oggi. A raffreddarle sono il messaggio prolisso (denota un uomo solo e in difficoltà), quello con errori di grammatica e sintassi (uomo poco colto), quello breve e preciso (uomo con poca immaginazione). Quanto alle donne, il 76% passa in media 15 minuti a decidere cosa scrivere a un uomo, il 38% si consulta con un'amica, il 63% ritarda la risposta di un paio d'ore per farlo sospirare.

Vai all'indice

Gli smartphone oggi – Considerazioni aggiuntive

In un futuro sempre più vicino gli smartphone saranno lo strumento di dominio totale, insieme ai social network, su ogni singola persona, oltre che fonte di tumori e di soppressione di molte libertà grazie a tecnologie sempre più proprietarie e chiuse. *«Siamo tutti sotto controllo, spiati, tracciati. Ogni gesto che compiamo, ogni passo che facciamo, viene monitorato a distanza, analizzato, soppesato. Di solito, questi dati vengono usati per erogare servizi, per vigilare sull’ordine pubblico o più semplicemente per far soldi. Ma, in qualsiasi momento, questa costante raccolta di informazioni su chi siamo, dove siamo e cosa facciamo può trasformarsi nella leva con cui scardinare le libertà elementari, ficcare il naso nelle nostre vita private, negare di fatto la democrazia»*. (Richard Stallman)



Vai all'indice

2.3 - IL WEB TRA COMUNICAZIONE E CONDIVISIONE



La condivisione è dividere insieme ad altri qualcosa.

La comunicazione è mettere in comune informazioni.

Un pranzo, una casa, un telefono si possono dividere insieme ad altre persone.

Si condividono ma sono beni finiti.

L'informazione è riproducibile all'infinito nel processo di comunicazione.

La comunicazione può diventare sinonimo di condivisione quando quello che si mette in comune sono informazioni accessibili a tutti, patrimonio di tutti, risultato di un ambiente collaborativo.

Ad esempio il software è condivisibile solo quando oltre ad essere comunicabile diventa un bene comune, cioè software libero proprio come ci insegna Stallman.

La condivisione va oltre la comunicazione quando lo scambio non è più solo a livello informativo ma invade altri campi come spazio, società, la relazione con gli altri come l'affettività, valori e beni che vengono messi in comune per essere divisi insieme ad altri.



Alla base del concetto di condivisione c'è l'accettazione del fatto che *"Io sono quel che sono in relazione a ciò che tutti noi siamo"* (traduzione della parola *Ubuntu*), che istituisce la relazione sociale della reciprocità, cioè il luogo del riconoscimento reciproco tra i membri di un'entità sociale e solidale.

Oggi invece prevale l'idea che *"Io sono quel che sono in relazione a me stesso"*, che contraddice l'idea di condivisione sopra esposto, poiché manca nella definizione di sé il riconoscimento dell'altro, con un'evidente concentrazione su se stessi negli scambi interpersonali ed una incapacità di vedere il mondo dal punto di vista degli altri.

Nel web le persone comunicano in modo frenetico ma spesso non condividono nulla.

Vita virtuale, solitudine reale



L'affettività non può essere mediata da alcuna tecnologia della comunicazione.
Ci culliamo nel pensiero che essere sempre connessi ci farà sentire meno soli, ma siamo a rischio, perché se non siamo in grado di stare soli, saremo ancora più soli.

Spinti dall'irresistibile impulso a riempire i vuoti della nostra vita con il mondo virtuale, accettiamo sempre di più la realtà come simulazione della vita invece di vivere ciò che di reale sta dentro e intorno a noi.

Questo tema è affrontato in: *Solitudine e realtà virtuale*

Le due sale

Ci sono due sale.

Prima sala:

> Al centro della stanza, c'è una grandissima tavola rotonda. Sulla tavola, si trova un grandissimo recipiente contenente cibo dal profumo delizioso.
>
> Le persone sedute attorno al tavolo sono magre, dall'aspetto livido e malato. Hanno dei cucchiai con manici lunghissimi, legati alle loro braccia.
>
> Tutti possono raggiungere il piatto di cibo e raccoglierne un po', ma poiché il manico del cucchiaio è più lungo del braccio, non possono portare il cibo alla bocca. Tra loro non c'è accordo anzi litigano, ognuno pensa a se stesso e hanno tutti l'aria affamata, tranne qualcuno che con la forza o l'inganno riesce a mangiare qualcosa rispetto agli altri.

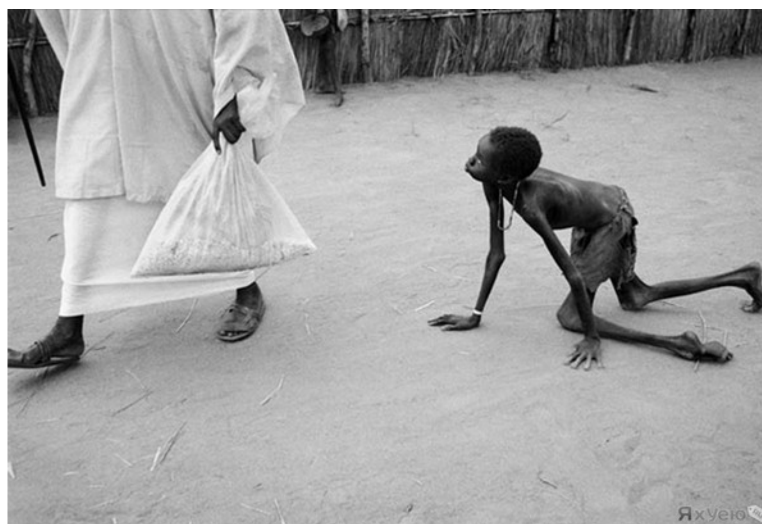
Seconda sala:

> La scena è identica alla precedente. C'è la grande tavola rotonda, il recipiente colmo di cibo delizioso e le persone intorno alla tavola hanno anch'esse i cucchiai dai lunghi manici.
>
> Questa volta, però, le persone sono ben nutrite e conversano tra di loro in modo conviviale. Hanno imparato che il manico del cucchiaio troppo lungo non consente di nutrire sé stesse... ma permette di nutrire il proprio vicino. Perciò hanno imparato a nutrirsi gli uni con gli altri!

In quale sala vorresti stare? La domanda è chiaramente retorica. La scelta della seconda sala appare evidente nel pensiero razionale. Ma siamo sicuri che poi nella pratica dove i pensieri vengono trasformati in azioni agiremo tutti in modo conseguente?

I manici sono troppo lunghi e qualcuno potrebbe usarli non come cucchiaio per imboccare un'altra persona, ma come arma contundente...

L'azione esige un comportamento adeguato allo scopo ma nella vita quotidiana non tutti ci riescono sempre.



3 - VITA SEMPRE CONNESSA IN RETE

3.1 - Perché Steve Jobs non lasciava usare l'iPad ai suoi figli?



Il Guardian, in un recente articolo del 29 settembre 2015, intitolato "*The 'no-tech' school where screens are off limits – even at home*", ha descritto una scuola privata inglese, la "London Acorn School", nel quartiere sud di Londra, che vieta agli studenti – anche a casa – tutti gli schermi: tv, tablet, computer e smartphone. Fondandosi sulla psicologia steineriana, ha sviluppato un metodo di insegnamento che si rivolge a quei genitori che sono preoccupati dall'impatto che le nuove tecnologie possono avere sui loro figli. La scuola ha aperto nel 2013 e ha regole molto severe: oltre a vietare Internet, dispositivi elettronici, computer e film durante le lezioni, chiede che anche i genitori facciano lo stesso quando i loro figli sono a casa, anche durante le vacanze. La fotografia qui riportata ritrae un esempio di quel che accade dentro la scuola.

Nell'atto costitutivo della London Acorn School, c'è scritto: *«Siamo contro ogni tipo di tecnologia per i bambini e crediamo solo in una sua graduale introduzione durante l'adolescenza. Questo include anche Internet. Nello scegliere questa scuola avete scelto di aderire a questa idea, a prescindere da cosa crediate personalmente»*. Inoltre, fino ai 12 anni, la televisione è completamente vietata agli studenti. Dai 12 anni in poi sono concessi solo documentari, a patto che siano stati prima approvati dai genitori. Sia a scuola che a casa, inoltre, i film sono vietati fino ai 14 anni e Internet fino ai 16 anni. Dai 14 anni si possono usare i computer, ma solo per attività legate alle lezioni scolastiche. A scuola i bambini si dedicano spesso a passeggiate nella natura *(la scuola si trova in un parco)*, imparano a cucinare e cucire e contribuiscono attivamente alla manutenzione della scuola: i bambini più grandi, per esempio, costruiscono piccoli oggetti in legno per le classi di quelli più piccoli.

Tale scuola di nicchia si avvicina per alcuni aspetti alla proposta politica per una scuola intelligente e collaborativa pubblicata in www.informatica-libera.net/content/scuola, e senz'altro costituisce un modello su cui riflettere, in contro-tendenza rispetto all'andamento della società.

Una via da seguire per l'educazione dei giovani, a condizione che i genitori, la scuola e l'ambiente sociale sappiano offrire l'attenzione, le opportunità e i sostegni necessari, può essere quella seguita da **Steve Jobs**, divenuto celebre per aver influito sull'attuale design e diffusione degli smartphone. La sua posizione di genitore e di leader commerciale nel campo dell'Informatica, come riportata dal New York Times nell'articolo "*Steve Jobs Was a Low-Tech Parent*" del 10 settembre 2014, può essere sintetizzata così: "**Niente iPad ai miei figli!**". Come riportato dal giornale, oltre a Jobs, altri grandi dirigenti e investitori di capitali condividono la stessa posizione: limitano rigorosamente il tempo davanti agli schermi dei propri figli, anche proibendo loro l'uso di quelle tecnologie che loro stessi vendono o da cui comunque traggono ingenti profitti economici.



Vai all'indice

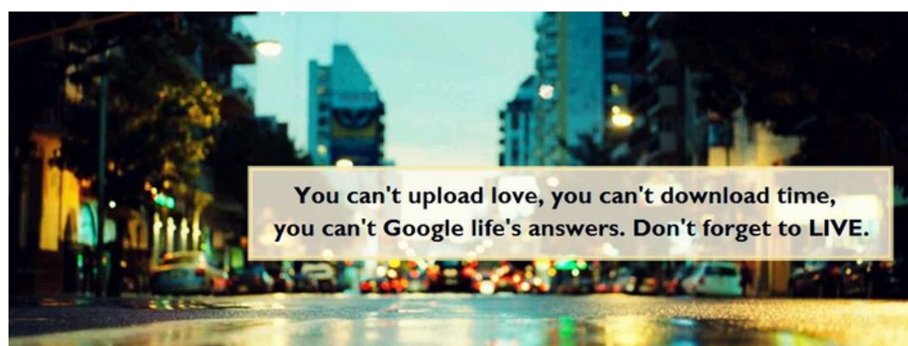
Ad esempio, il CEO della 3D Robotics, azienda produttrice di droni, Chris Anderson, ha il controllo totale sull’utilizzo di qualsiasi “gadget” dei suoi figli. Spiega questa sua scelta educativa perché ha vissuto *“in prima persona i pericoli della tecnologia”*. *“Non voglio che i miei figli passino la stessa cosa”* ha confessato. I pericoli, secondo Anderson, deriverebbero dal libero accesso che gli smartphone, tablet e computer possono dare a contenuti dannosi come la pornografia, le molestie da parte di altri bambini e ciò che considera il peggiore di tutti: la dipendenza dal dispositivo.

Un ulteriore esempio può essere quello del fondatore di Twitter, Blogger e Medium, Evan Williams, e di sua moglie, Sara Williams, che hanno regalato ai loro due bambini centinaia di libri che possono leggere quando vogliono invece che un iPad.

Da una parte l'esempio di Steve Jobs come genitore, dall'altra le severe denunce di Richard Stallman *(come nell'analisi sotto riportata)*, entrambi personaggi che hanno esercitato una grande influenza nello sviluppo dell'Informatica, seppur in contesti diversi e mossi da motivazioni antitetiche, dovrebbero essere un importante monito per tutta la società, ulteriormente confermato anche dal fatto – *come ribadito in un articolo uscito su “La Stampa” il 25 ottobre 2011, intitolato “Silicon Valley, nelle nostre aule l'elettronica è bandita”* – che ingegneri e manager impiegati nelle più famose aziende tecnologiche del mondo, dalla Apple a Google, sono determinati a tenere i computer, gli smartphone, i tablet e altri dispositivi elettronici dotati di schermo il più a lungo possibile fuori dall'esperienza educativa dei propri figli, scegliendo scuole private come quella sopra menzionata.

L'analisi di Richard Stallman

Richard Stallman, padre del software libero e uno dei più grandi leader carismatici nel mondo dell'Informatica, durante un intervento al *terzo congresso mondiale per la libertà di ricerca*, tenutosi nel novembre 2013, ha descritto un contesto inquietante, dove la vita di ogni persona è intrisa di tecnologia controllata da terzi e per questo spiabile, dove nessun utente è libero finché usa software e servizi creati da aziende private che sottostanno al controllo dei governi. Tra le altre cose, si è così espresso: *«Il primo passo per sottrarsi alla sorveglianza è disfarsi di qualsiasi software che non sia libero. Il software commerciale è progettato appositamente per spiarci. I software Apple e Microsoft sono né più e né meno che malware»*. E inoltre: *«Ogni device portatile che hai con te traccia la tua posizione anche quando non c’è un software a richiederlo specificamente. [...] Intanto io mi guardo bene dall'avere un qualsiasi telefono cellulare. Se le altre persone vogliono farsi tracciare, non significa che vada bene anche per me. [...] È ovvio che le aziende accampino scuse, che si giustifichino dicendo che se accettiamo tutta questa sorveglianza otterremo dei benefici, ma i danni fatti alla nostra libertà e alla società sono talmente ingenti che nulla di ciò che ci viene offerto può valere tanto da controbilanciarli.»*



Vai all'indice

3.2 - RIFLESSIONI SU FACEBOOK

«Se le cose non arriveranno al disastro per motivi ambientali o bellici (e il pericolo c'è), l'apocalisse potrebbe essere semplicemente "personale": vivere in un mondo che mette al centro l'effimero e l'inutile, proposto continuamente dalla tecnologia, mentre tutto quello che c'è di importante viene messo da parte» (Jonathan Franzen)



Piccoli esseri umani come animali in gabbia

I social network sono molte cose: sono uno strumento di controllo delle masse (molto più invasivo e molto più efficace delle dittature del passato), uno strumento di marketing e politica, un prolifico mercato di pubblicità, un luogo di raccolta permanente di informazioni private per poi rivenderle, e ovviamente una gallina dalle uova d'oro per il business miliardario di chi ha il controllo di tali strumenti.

I social network sono molte cose e sovente spingono le persone a chiudersi in un mondo sempre più ristretto, gestito da algoritmi su cui non hanno alcun controllo. I social network sono un esempio di psicologia applicata alle masse, una dimostrazione di come sia possibile ingannare milioni di persone, facendole sentire libere dopo aver messo loro guinzaglio e paraocchi. Sono una sorta di droga, tossica come la cocaina e l'eroina e con danni ad esse equiparabili. I più danneggiati sono i giovani, che sono la speranza e il futuro di questo mondo...

Post e ancora post,
messaggi su messaggi,
seduto o in piedi,
sempre e ovunque.

Ogni giorno,
la tua missione è chiara:
suscitare l'invidia
con il profilo più bello.

Sempre connesso,
non conosci pace né tregua:
anche al volante,
rischi la vita.

Condividi qualunque cosa,
anche la più intima,
così da gridare al mondo:
"Io esisto!"

Oro con sassi,
reale con fittizio,
vissuto con illusorio:
questo è il tuo scambio!

Eppure,
uomo e donna del mio tempo,
le belle azioni nascoste
sono le più meritorie.

Vai all'indice



Nel frattempo, l'intento di Facebook per allargare il proprio dominio, il proprio controllo e il proprio business è chiaro: rendere il web sempre più simile a Facebook, perché tutta la connettività delle persone "deve" (?!) iniziare con Facebook e finire con Facebook. I numeri dimostrano che in effetti questo è ciò che la massa degli internauti desidera: *«Facebook has a grand vision: to connect the entire Internet, and every website on it, with a layer of social integration»*. Anche i tumori fanno così, o almeno ci provano: si allargano sempre di più, prima di uccidere tutto l'organismo.

Molti si sentirebbero persi senza Facebook, come se un proprio pezzo di vita venisse meno. E allora continuano ad essere "connessi, ma soli". I social network aumentano la solitudine dell'essere umano moderno, ne aumentano anche il malessere psicofisico, suscitano emozioni negative, eppure le persone non riescono a staccarsi. Anzi, molti credono che Internet sia Facebook o che Facebook sia Internet. Addirittura qualcuno crede che sia uno strumento di democrazia, ma la democrazia, cioè il potere del popolo che prende in mano le sorti della nazione, è l'esatto opposto di quello che sta accadendo: sono le persone ad essere in mano agli algoritmi di Facebook, di Google e di altri, non il contrario.

E' tempo di cominciare a riflettere seriamente su cosa sia la libertà nella tecnocrazia.

«La forma che in Facebook diventa sostanza, illude chi digita i messaggi che stia per davvero comunicando qualcosa a qualcuno, ma non è quasi mai vero. Il più delle volte sta solo facendo a se stesso il resoconto millimetrico della propria solitudine. E sta usando gli altri come pretesto. Sta semplicemente dicendo allo specchio "Io sono qui". E dicendolo dieci volte al giorno, vuole convincersi di esistere per davvero almeno in quello specchio, grazie a quella scia digitale che lo avvolge di luce. Per poi cercare il coraggio di farsi la seconda domanda, quella cruciale: "C'è qualcuno in ascolto?" Domanda che non ha quasi mai una vera risposta, anche quando ne raccoglie cento oppure mille. Perché se chi manda una voce in rete la manda a se stesso, altrettanto fa chi risponde, quasi sempre parlando d'altro, accontentandosi di cogliere uno spunto per imprimere una nuova direzione al discorso, la sua.» (Pino Corrias)



3.3 - COME ESSERE PIÙ SMART SENZA SMARTPHONE

Nel periodico mensile di informazione medico-scientifica "Psychiatry On Line Italia", in un articolo di Lisa Attolini, Werner Natta, M. Marcenaro e G. Ferrigno, del 3 novembre 2012, intitolato "E senza telefonino chi sono? Considerazioni sull'uso del telefonino in adolescenza", leggiamo che:



«[...] Il telefonino rappresenta la presenza dell'altro, il terzo sempre presente, l'attesa che non c'è, l'immediatezza, l'assenza di procrastinazione. Viene quindi a mancare quello spazio mentale che sta tra la percezione della realtà, l'assenza dell'oggetto, l'elaborazione della perdita dell'oggetto attraverso la fantasia, mantenendo così l'illusione che non ci sia differenza tra il dentro e il fuori: l'oggetto è sempre lì presente con la voce, i messaggi, l'immagine fotografica.

L'accesso alla produzione simbolica risulta in questi casi indebolito, così come la capacità di mentalizzazione, di rappresentazione fantastica della realtà dimostrata appunto dalle percezioni che in seguito vengono immagazzinate e diventano rappresentazioni (immagini mentali) disponibili anche quando l'oggetto percepito è assente dal campo percettivo.

Si toglie così importanza alla fantasia e alla tolleranza della prima potenziale frustrazione intesa come intervallo indeterminato tra il desiderio e la sua realizzazione; si può dire che l'adolescente rischia di non riuscire più a sperimentare una solitudine costruttiva. Il ragazzo a casa, a scuola, in vacanza con i genitori si sente sempre e comunque in relazione con il gruppo dei suoi amici, non abbandona o spegne il cellulare e così nasce la difficoltà nel trovare un equilibrio tra individuale e il collettivo, tra la dimensione pubblica e quella privata dell'esistenza che possono portare al fallimento parziale della costruzione identitaria che si basa appunto sulla stabilità dei limiti esterni del contesto.

[...] Più che un oggetto transizionale, come un giocattolo che rappresenta un oggetto che non c'è ma con cui si immagina ci sia il legame, il telefonino è un oggetto reale in comunicazione diretta con l'oggetto del desiderio.

Diventa un oggetto di attaccamento immediato con l'altro (stile di attaccamento tecnologico) che non frustra un momento, che permette la soddisfazione del tutto e subito e seda immediatamente quell'angoscia segnale che serve anche all'adattamento e che si attiva ogni qualvolta vi è desiderio di spingersi verso l'altro con il rischio di andare anche incontro al rifiuto.

Sembra rappresentare il mezzo di salvataggio psicologico contro l'angoscia da isolamento e da solitudine; ciò che placa in qualche modo l'ansia del distacco.

[...] I ragazzi telefonino-dipendenti investono affettivamente sull'oggetto e si ritrovano come posseduti dal mezzo stesso, sempre più incapaci di sopportare dosi anche minime di insicurezza e frustrazione a fronte di una grande illusione di indipendenza ed emancipazione.

[...] I poteri dello strumento possono creare nei ragazzi una forma di dipendenza che si alimenta da sola con l'uso quotidiano: averlo diventa indispensabile, non averlo provoca ansia e disagio.

In questo gioco di relazioni col mondo lo strumento tecnico sembrerebbe prendere il sopravvento sull'uso della mente, tanto da sostituire le funzioni cognitive dell'individuo e da diventare una sorta di protesi psico-tecnica. [...]»

Vai all'indice

E' questo ciò che vogliamo? **Io ho detto "basta!"**.



Il 10 luglio 2014, dopo un mese di uso sempre più ridotto del cellulare, mi sono disconnesso. Ho fatto tornare questo strumento tecnologico a ciò che era in origine: solo uno strumento per le vere emergenze, per un uso molto selettivo, circostanziato e non invasivo. Da allora, quando esco di casa, sono offline. Decido io cosa deve fare lo smartphone e quanto può stare connesso, sono io il padrone della tecnologia che uso, non il contrario. *Ho spento lo smartphone e acceso il cervello...*

Io ero uno di quelli che erano sempre collegati/connessi/attaccati al cellulare, con un abbonamento *all inclusive*. Ma ho scelto di cambiare e ho avuto il coraggio, la consapevolezza, la forza e la voglia di farlo: non sono più reperibile sul cellulare, se non in casi eccezionali, e ne sono fiero. Vivo bene, vivo meglio, ho la mente più sgombra e più pronta per incontrare davvero le altre persone, senza tecnomediazioni. Inoltre ci guadagno anche in salute e in speranza di vita, visto che usare il cellulare almeno mezz'ora al giorno raddoppia o triplica la probabilità di certi tumori. Del resto, Richard Stallman è la dimostrazione vivente che è possibile vivere senza cellulare pur avendo una vita sociale molto attiva e significativa.



3.4 - *DECALOGO SLOW INTERNET*

Le società moderne, dalla rivoluzione industriale in poi, hanno rincorso sempre di più il mito della "*velocità*" e della "*prestazione*", caratteristiche intrinseche del sistema produttivo scriteriato alla base dei sistemi economici capitalistici *(ovvero produrre sempre di più, indipendentemente dai bisogni e dalla risorse)*: tale mito è entrato sempre di più nella cultura dei popoli industrializzati, sino a diventare un pilastro del modo di pensare e di vivere di ogni persona, non soltanto negli aspetti lavorativi, ma anche in quelli relazionali, privati e persino intimi.

Il "**decalogo Slow-Internet**", riportato in calce, è mosso da una severa e ragionata critica alle reti di comunicazione sempre più veloci e pervasive, di cui può essere emblematico il nuovo totem contemporaneo che incarna "*velocità*" e "*prestazione*", intimamente connesso alla vita delle persone, ovvero Facebook.

La velocità, però, ha il suo prezzo da pagare, che spesso è quello di non lasciare nemmeno il tempo di ragionare e di valutare, concedendo poco spazio a un giudizio autonomo e consapevole della qualità dei prodotti e delle possibili conseguenze dei comportamenti *(le società consumistiche funzionano tanto meglio quanto più le persone riducono se stesse a consumatori acritici)*. Si pensi ad esempio al movimento culturale internazionale "Slow food", nel quale la parola "slow" (lento) assume un valore positivo e contrapposto a "fast" (veloce): il "fast-food" è cibo-spazzatura e dannoso, lo "slow-food" è cibo di qualità e salutare.

Non giova correre, ma al contrario procedere secondo una direzione corretta e ragionata.

Il decalogo sintetizza "pratiche d'uso" della Rete che nascono da consapevolezze e riflessioni maturate con il tempo, con lo studio, con l'analisi dei fenomeni psicologici, sociali, economici, filosofici, etici, politici... e anche pedagogici (si pensi alle scuole) riferiti al ruolo e allo sviluppo di Internet.

Una internet "lenta" invece delle abitudini frenetiche tipiche dei social network: questa, in sintesi, la proposta, per promuovere la pratica di una diversa qualità della vita, fatta del rispetto dei tempi naturali e della salute degli internauti, per ridare il giusto valore ad Internet, alla conoscenza, alla riflessione e allo spirito critico, avendo più tempo per gustare la vita.

1. **Usa software libero per navigare (Firefox, Adblockplus, etc.).**
2. **Naviga da postazione fissa.**
3. **Preserva i tuoi dati personali.**
4. **Per evitare chiacchiericci e cinguettii, non usare Facebook né Twitter.**
5. **Usa sistemi operativi e CMS liberi (GNU/Linux, Drupal, Joomla, etc.) per pubblicare contenuti.**
6. **Usa il Web come strumento di studio e ricerca.**
7. **Articola i tuoi messaggi con più di 150 caratteri.**
8. **Condividi i contenuti con licenze Creative Commons.**
9. **Quando sei in mobilità, sconnettiti e guarda con curiosità il percorso che fai.**
10. **Comunica nella realtà reale e non in quella virtuale del web.**

3.5 - TEORIA DELL'OBBLIGATORIETÀ DELLA CONNESSIONE IN MOBILITÀ

«La TV è un modo malsano di riempire un vuoto. Facebook e i telefonini anche.»

«Non c'è molta differenza tra il cellulare e il "braccialetto elettronico" indossato dai condannati in semilibertà: in quest'ultimo caso il controllo della polizia è in tempo reale; nel caso del cellulare invece il controllo, sempre possibile, è in differita: ci vuole un po' più di lavoro, ma il risultato è lo stesso (i dati vengono conservati dalle società per anni).»

Premessa

Dire che il **cellulare** è un telefono è un'affermazione impropria e riduttiva. In realtà è un nuovo strumento di **comunicazione personale**, che ha – accanto a molte altre potenzialità – alcune forme di utilizzazione tipiche del telefono; per questo è chiamato telefonino, telefono cellulare, cellulare o smartphone *(quest'ultimo termine letteralmente significa "telefono intelligente", lo smartphone unisce alle caratteristiche di un telefono cellulare le potenzialità di un piccolo computer con fotocamera, videocamera, servizio GPS, presenza di un sistema operativo completo, autonomo e personalizzabile con una vasta scelta di applicativi disponibili, normalmente dotato di un collegamento a Internet continuo ed efficiente)*.



La storia del telefono cellulare è sintetizzabile con il termine "**invasione**": in Italia è arrivato nel 1990, inizialmente averne uno era una rarità. Secondo statistiche recenti (2014), con una popolazione di 61,5 milioni di abitanti, l'Italia ha 35,5 milioni utenti Internet, 26 milioni di utenti Facebook attivi e ben 97 milioni di abbonamenti mobile attivi, il 58% in più rispetto al totale della popolazione, ossia una persona su due ha due SIM. E' da sottolineare che, almeno in Italia, per una parte significativa della popolazione, lo smartphone ha rappresentato il primo strumento (e a volte unico) di accesso a Internet.

Teoria dell'obbligatorietà della connessione in mobilità

Dal punto di vista della **Psicologia della Comunicazione**, è fondamentale osservare che il cellulare è di fatto l'*interfaccia mobile e personale* che consente al singolo, ovunque si trovi, di essere in rete. Di conseguenza è difficile intravedere limiti al suo sviluppo: tutto ciò che è e sarà disponibile in Internet è e sarà gestibile tramite il cellulare. A questa osservazione ne andrebbe aggiunta anche un'altra: **la pervasività e onnipresenza del telefonino porta alla costruzione di una certa realtà sociale, ma al tempo stesso la realtà sociale condiziona significativamente la libertà di uso o non uso di tale strumento e dei mondi ad esso collegati** *(social networks e strumenti di messaggistica in primis)*, **sancendo di fatto un'esclusione sociale verso chi non lo usa e altri problemi relazionali**. Se a questo si aggiunge che la solitudine è uno stato d'animo crescente nelle società ipertecnologiche, è evidente che il ruolo sociale del telefonino, divenuto anche "*strumento di pseudo-contatto riempitivo di vuoti interiori*", è sufficiente a motivarne l'uso, da un punto di vista soggettivo, a prescindere dai **risvolti negativi** ad esso collegati, tra cui:

- tumori al cervello e altri malesseri fisici (mal di testa, mal di collo, problemi di postura, altro);



- pericolo di vita e di gravi incidenti, specialmente se usato durante la guida o comunque in situazioni che non permettono distrazioni;
- disturbi dell'umore e calo del benessere individuale;
- riduzione del rispetto e dell'attenzione per le persone fisicamente presenti, fino a svuotare l'importanza di quanto avviene "qui e ora";
- minore produttività e maggior nervosismo e distrazioni, soprattutto a causa del multitasking e del costante bisogno di reperibilità indotti dal mezzo;
- spese economiche e di tempo considerevoli per il solo uso del telefonino;
- non ultimo il fatto che tutte le comunicazioni private sono sotto controllo, spiate, tracciate, anche con localizzazione dell'utente e senza alcun controllo dello stesso sulle informazioni, gestite da terzi, che lo riguardano, in palese violazione dell'art. 12 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani.

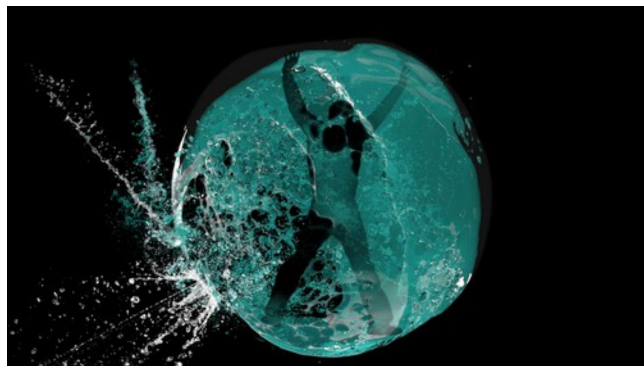
Il marketing esasperato che fa di tutto per spingere all'uso del telefonino e dei contesti virtuali ad esso collegati, unito alla spirale del silenzio attorno ai problemi seri sopra citati e all'assenza di un quadro legislativo internazionale e intercontinentale che tuteli gli utenti, non fa altro che render ancora più forte la tesi qui proposta.



4 - PSICOLOGIA DELLA PERSUASIONE

4.1 - Psicologia della persuasione e tecnologie persuasive

Captologia: *psicologia della persuasione e tecnologie persuasive per modificare i comportamenti delle persone... ovvero, come ti modificano la mente senza nemmeno che tu te ne accorga.*



La tecnologia non è mai neutrale, e in particolar modo non è la tecnologia usata per mediare le comunicazioni umane, in quanto ha la capacità di indurre un certo *modus cogitandi et operandi* che ha risvolti pervasivi sulla salute psicofisica, sulle relazioni, sulla vita quotidiana: emblematici, in senso negativo, sono Facebook e gli smartphone, come già argomentato in questo e-book.

Prima di entrare nel merito delle tecnologie persuasive, vorrei fare una premessa su come funziona la mente umana: la mia esperienza mi ha portato a constatare come le persone, nella quasi totalità dei casi, non adeguano i propri pensieri e il proprio comportamento in base alle informazioni ricevute o, ancor meglio, alle informazioni che esse stesse potrebbero ottenere facendo un genuino bagno di realtà, bensì solitamente filtrano, selezionano, manipolano e interpretano le informazioni ricevute, o cercano nuove informazioni, in base a ciò che preferiscono "*credere*" in un dato momento e a ciò che meglio si adatta ai propri "*scopi*". Studiare, osservare e sperimentare i molteplici aspetti della vita per ciò che essi sono e non per ciò che fa comodo immaginare o credere che siano è una virtù rara.

Le credenze, in quanto tali, non implicano che l'oggetto della credenza aderisca a un principio di realtà, mentre gli scopi possono essere di qualunque genere e sono pesantemente influenzati e indirizzati dalle credenze.

L'intelligenza umana ha la capacità, se correttamente educata, allenata e nutrita fin dalla più giovane età, di affiancare alla "*mente che crede*" una "*mente che pensa*", in modo che le credenze siano sottoposte ad un'analisi di realtà e, se necessario, corrette: purtroppo, nella società contemporanea, il "*cogito ergo sum*" è stato sostituito dal "*communico ergo sum*" e dallo "*I share therefore I am*", declinato in chiave tecnologica. Come affermato da Sherry Turkle, *«nel momento in cui le persone sono sole, anche solo per qualche secondo, diventano ansiose, irrequiete, si fanno prendere dal panico e vanno in cerca di un dispositivo»*.

Ormai il nuovo modo di essere – "*condivido quindi sono*" – si concretizza nel fatto che *«usiamo la tecnologia per definire noi stessi condividendo i nostri pensieri e le nostre sensazioni persino nel momento in cui le stiamo provando»*. Ne segue, in quest'ottica, che il controllo della tecnologia può conferire a chi la detiene una forte capacità di influenzare le menti di coloro che ne fanno uso: la politica, che ha ben appreso la lezione di machiavelliana memoria secondo cui *"governare è far credere"*, usa la tecnologia per persuadere (e ogni canale di cui abbia il controllo, a cominciare dai mezzi di disinformazione di massa, come tv e giornali); stesso discorso per i persuasori del marketing, il cui scopo è entrare nella mente dei consumatori per modificarne i comportamenti facendo creder loro ciò che vogliono, nascondendo e invertendo la realtà.

Oggi la tecnologia può essere progettata per cambiare le attitudini o i comportamenti delle persone attraverso la persuasione e l'influenza sociale: questa è la "*persuasive technology*", che è

normalmente utilizzata in molti settori (marketing e management, politica, religione, addestramento militare, ecc).

La captologia è lo studio delle tecnologie informatiche, sia a livello hardware che software, come tecnologie persuasive, ovvero create allo scopo di cambiare gli atteggiamenti o i comportamenti delle persone. B. J. Fogg, direttore del *Laboratorio di Tecnologia Persuasiva della Stanford University*, ha coniato il termine "Captologia" nel 1996, derivandolo dall'acronimo *Computers As Persuasive Technologies*. Nel 2005 è uscito in edizione italiana il volume "Tecnologia della persuasione. Un'introduzione alla captologia, la disciplina che studia l'uso dei computer per influenzare idee e comportamenti". Fogg, nel suo sito web, si presenta così: *«My expertise is creating systems to change human behavior. I call this "Behavior Design."»*

Il Sole 24 Ore, del 24 settembre 2009, ha pubblicato un articolo intitolato "Tecnologie Persuasive".

In un'intervista realizzata da Gabriele De Palma nel 2009, integralmente disponibile online, Fogg ha asserito che: *«È dal 1993 che studio l'argomento e nel 1997 mi è sembrato chiaro il modo in cui i pc modificano il comportamento umano. Un cambiamento che a partire dai computer ha poi interessato le applicazioni e soprattutto i social network come* **Facebook** *e* **Twitter**, *che oggi sono dei* **potenti mezzi di <u>persuasione di massa</u>**. *La captologia si occupa di entrambi gli aspetti, sia della logica dei dispositivi e delle macchine che del modo in cui queste influenzano i contenuti. […] Quel è il segreto per essere persuasivi e non noiosi o fastidiosi?* **La miglior tecnica di persuasione è quella che non si fa sentire**, *quella che non viene percepita dall'utente come persuasiva, mentre la peggiore in assoluto è quella che si nota e che induce l'utente a fare cose che non vorrebbe fare. Prendiamo due esempi: i banner e Facebook. I banner vogliono che l'utente faccia qualcosa che non vuole fare, ovvero cliccare il banner stesso. Facebook vuole che l'utente torni tutti i giorni sul sito e ne utilizzi gli strumenti e per farlo gli propone nuovi strumenti altamente persuasivi come la possibilità di aggiornare i messaggi, di etichettare foto, testi e amici. I banner sono generalmente detestati dagli utenti, Facebook invece riscuote un enorme successo perché consente alle persone di fare quello che vogliono, o almeno questa è la percezione che di Facebook hanno gli utenti. Ieri il social network ha annunciato la possibilità di etichettare tutti i contenuti pubblicati, questo è un ottimo esempio di captologia. […] Tra le applicazioni create da Facebook, quella che ritengo più persuasiva di tutte è la possibilità – che diventa quasi una necessità – di pubblicare una propria foto, o una foto che ci rappresenti. L'appeal di tale feature è quasi irresistibile. Un altro potente mezzo di persuasione è la possibilità di etichettare (tagging) foto e video. La persuasione avviene tramite un alert che via email raggiunge chi è stato etichettato, il quale a quel punto diventa molto curioso di sapere quale foto è stata pubblicata e perché. [...]»*.

Rispetto a ciò che ha dichiarato Fogg, e che trovo corretto, aggiungo che gli utenti si lasciano *"persuadere" (per non dire "rimbecillire")* da Facebook perché non si soffermano a riflettere su cosa Facebook sia realmente.

Fogg inoltre asserisce che: *«Il telefonino ci dirà sempre di più cosa fare»*.



4.2 - *LA SINDROME DI PROMETEO*

"La felicità non è fare tutto ciò che si vuole, ma volere tutto ciò che si fa"
(Friedrich Nietzsche)



Il desiderio dell'uomo di diventare creatore di se stesso non è solo il frutto della nostra epoca ipertecnologica, ma appartiene al mito e alla storia della civiltà: il mito di Prometeo, il Titano che rubò agli dèi il fuoco, simbolo della conoscenza e del progresso, per darlo agli uomini, alimentando in essi l'illusione di sostituirsi alla natura, di essere artefici, attraverso la tecnologia, del loro destino.

L'uomo contemporaneo, pervaso dal narcisismo, sente di essere onnipotente e si illude di poter raggiungere, anche attraverso la tecnologia, tutto ciò che desidera, senza porsi alcun limite verso la natura e quindi verso la stessa umanità.

L'essere desiderante, colpito dai sintomi della sindrome di Prometeo, in una sfida titanica contro i vincoli della natura, trova nella tecnologia l'alleato ideale per poter realizzare tutto ciò che vuole, qualsiasi cosa, qualsiasi oggetto che possa soddisfare i suoi desideri di un piacere senza fine.

Però l'oscuro desiderio che porta l'uomo a desiderare un piacere infinito ha un limite, un limite che può essere spostato, ma non cancellato.

Il piacere per definizione non potrà mai essere infinito perché una volta soddisfatto finisce. C'è bisogno allora di un altro desiderio per soddisfare un altro piacere.

E' una continua soddisfazione che crea un'insoddisfazione continua che nasce dallo scarto tra l'attaccamento al desiderio del piacere infinito e il piacere che una volta soddisfatto è finito.

Perché l'uomo allora è un essere desiderante?

Da dove viene questo oscuro desiderio del piacere infinito?

Non c'è una spiegazione plausibile. Forse, è la voglia di vivere dell'uomo che, non sapendo dare risposte a nessun altro perché della sua esistenza, non può fare a meno di pensare e cercare di realizzare i suoi desideri. Così la voglia di vivere stessa, "nel far passare il tempo", oblitera la condizione esistenziale dell'uomo.

La vita è imprevedibile, incerta, complessa, la tecnologia si propone di renderla semplice, ma una tale semplificazione si può portar via quanto di più umano ci sia.

Le relazioni umane mediate dalla tecnologia (tecnomediazione) caratterizzano l'uomo postmoderno, ma la socializzazione virtuale che esprime a suo modo l'esigenza di essere riconosciuti dagli altri, problema fondamentale della vita di relazione, dovrà fare i conti con l'esasperazione della solitudine esistenziale dell'individuo.

Vai all'indice

4.3 - *DALLO STATO DI DIRITTO ALLO STATO D'ANIMO*



“Governare è far credere” diceva Niccolò Machiavelli. Governare è far accettare al popolo per vero o giusto qualcosa.

Anche oggi si governa agendo sui processi psicologici, sugli stati d'animo dei cittadini, si governa con la paura, l'emergenza, l'urgenza, il pericolo di qualcosa o qualcuno.

Si governa con la mancanza di informazione, le mezze bugie, le mezze verità, ma anche con una informazione confusa e ridondante.
Infine tutto diventa spettacolo, possiamo fare al massimo da spettatori con più o meno pathos.
Gran parte degli stati d'animo si verificano senza che da parte nostra ci sia un controllo conscio sulle emozioni che viviamo.
Di conseguenza il nostro comportamento politico è il risultato dello stato d'animo che viene indotto dai mezzi di comunicazione di massa, per cui la maggioranza della popolazione crede ed accetta lo scenario generale in cui si narrano le cose che accadono.

In Italia lo stato, attraverso gli atti degli ultimi governi, è fuori dal rispetto della costituzione, facendo così venire meno lo stato di diritto. Sempre di più si governa controllando lo stato d'animo della popolazione più che agire in uno stato di diritto.

Mancando a questa deriva anticostituzionale un'opposizione della popolazione, divisa e frammentata dall'egoismo e dal narcisismo, il più o meno 1% della popolazione più ricca prevale sempre sul restante 99% più povero. Il risultato finale è una disuguaglianza in continuo incremento.

I ricchi diventano sempre più ricchi ed i poveri in aumento sono sempre più poveri.

Nel nostro sistema capitalista, le oligarchie, una minoranza organizzata unita nella gestione del potere che genera ricchezza per pochi, prevale sulla maggioranza disorganizzata e divisa, incapace di costruire una visione condivisa della società ed alternativa a quella imposta dal sistema di potere attuale.

Ma perché una minoranza organizzata unita nella gestione del potere che genera ricchezza per pochi prevale sempre sulla maggioranza del popolo, la cui saggezza gli serve a vivere e non lo ha mai liberato?

Molte volte la vita ci appare assurda nel suo svolgersi nel tempo, dove tutto contravviene alle regole della logica, il tempo scorre e con esso coincidono momenti accidentali e accadimenti biologici. Basta pensare alle malattie, agli incidenti, alle violenze o semplicemente all'imprevedibilità della morte.

Così, nell'affrontare la difficoltà di vivere, l'individuo inconsciamente esprime comportamenti

irrazionali (come paranoie, fobie, fissazioni, manie, dipendenze patologiche) che sono parti costituenti dei tratti di una persona.



Ordine e armonia lasciano spazio a follia, pulsioni e irrazionalità dettate dalla volontà di vivere, che è l'essenza, la cosa in sé di ognuno.

La lotta per la sopravvivenza spinge a crudeltà ed egoismi che rafforzano nei più forti la volontà di vivere. Manca il luogo del riconoscimento reciproco tra i membri di un'entità sociale rendendo così impossibile una visione condivisa e solidale nella maggioranza della popolazione.
Inoltre l'individuo spesso identifica la sua volontà con la vita vissuta ed ha difficoltà a razionalizzare in modo imparziale e distaccato i problemi che gli si pongono davanti.

Nella complessità della vita appare chiaro allora che la ragione, pur essendo fondamentale per la comprensione della vita stessa, ha troppi limiti per risultare uno strumento sufficiente all'evoluzione dell'agire umano.

Vogliamo credere che siamo razionali, ma la ragione si rivela essere il modo in cui - a fatto compiuto - razionalizziamo ciò che le nostre emozioni già vogliono credere.

L'agire umano dipende da una irrazionalità insita nell'uomo che affiora ogni volta che la ragione cede il passo a tutta una serie di comportamenti che non sono il frutto di una logica ma di emozioni, istinti, sentimenti giustificati a posteriori, con argomenti che *si sforzano* di essere razionali nel tentativo di dare a noi stessi un ordine che non esiste.

Vai all'indice

I 62 più ricchi al mondo hanno la stessa ricchezza della metà del mondo più povera.
Fonte: Il Sole 24 Ore

Tra i più ricchi del mondo quelli che si sono arrricchiti grazie all'affare Internet:
Fonte: Forbes Billionaires

1. **Bill Gates**
Net Worth: $79.2 B
Source of wealth: Microsoft

5. **Larry Ellison**
Net Worth: $54.3 B
Source of wealth: Oracle

15. **Jeff Bezos**
Net Worth: $34.8 B
Source of wealth: Amazon.com

16. **Mark Zuckerberg**
Net Worth: $33.4 B
Source of wealth: Facebook

19. **Larry Page**
Net Worth: $29.7 B
Source of wealth: Google

33. **Jack Ma**
Net Worth: $22.7 B
Source of wealth: e-commerce

35. **Steve Ballmer**
Net Worth: $21.5 B
Source of wealth: Microsoft

45. **Laurene Powell Jobs & family**
Net Worth: $19.5 B
Source of wealth: Apple, Disney

47. **Michael Dell**
Net Worth: $19.2 B
Source of wealth: Dell

48. **Azim Premji**
Net Worth: $19.1 B
Source of wealth: software

51. **Paul Allen**
Net Worth: $17.5 B
Source of wealth: Microsoft, investments

62. **Robin Li**
Net Worth: $15.3 B
Source of wealth: internet search

Vai all'indice

5 - OLTRE LA PERSUASIONE

5.1 – L'ILLUSIONE DELLA TECNOMEDIAZIONE

È irreale pensare che la tecnologia possa liberare l'uomo dalla sua condizione esistenziale, in realtà la tecnologia gli serve a vivere, ma non lo rende libero.

Le idee, le consuetudini e i comportamenti degli individui sono condizionati dal rapporto reciproco tra tecnologia e norma sociale, che a sua volta è influenzata dalle regole di mercato e dall'azione delle grandi corporation: tali fattori si influenzano reciprocamente e sono a loro volta in relazione con il sistema socio-economico nel suo complesso.

Oggi i comportamenti dell'essere umano sono condizionati dalla tecnologia della *"iperconnessione" (tutto e tutti connessi in Rete sempre),* che è sia *persuasiva*, cioè in grado di influenzare, se non addirittura determinare, idee e comportamenti, sia *pervasiva*, nel senso che tende diffondersi in modo penetrante, così da prevalere e dominare nelle vite individuali, nelle relazioni sociali, nel lavoro, nell'economia e nella politica.

Le tecnologie persuasive e pervasive danno all'individuo l'illusione di essere al centro del mondo, dove il tempo e lo spazio si annullano, dove in qualsiasi momento grazie ad esse si può fare di tutto e di più.

A causa del sovraccarico cognitivo (*information overloading*) favorito da tali tecnologie, quando si ricevono troppe informazioni per riuscire a prendere una decisione, o sceglierne una specifica sulla quale focalizzare l'attenzione, si innesca una distorsione mentale, detta *bias di conferma*, che consiste nel selezionare le informazioni possedute in modo da porre maggiore attenzione, e quindi attribuire maggiore credibilità, a quelle che confermano le proprie convinzioni e, viceversa, ignorare o sminuire quelle che le contraddicono.

Le tecnologie persuasive e pervasive favoriscono tale distorsione, scegliendo cosa mostrare e cosa no a ciascun individuo, in base ad algoritmi di personalizzazione su misura: in questo modo, tendono a rinchiudere le informazioni e le relazioni interpersonali all'interno di una *bolla virtuale* che somiglia molto alla rappresentazione o visione del mondo che l'individuo può avere. All'interno della *rete individuale* aumenta così l'isolamento dell'uomo rispetto alla vita reale, dove ci sono contraddittori, conflitti e diverse visioni del mondo che contrastano con la propria.



Perché l'essere umano sceglie di rimanere isolato nella propria rete individuale fatta di relazioni sociali virtuali, invece di vivere una vita sociale reale insieme ad altri individui?

La debolezza umana limita la capacità di ragionare, spinge l'essere umano a vivere di illusioni poiché è difficile sopportare la realtà della propria vita reale, pochi resistono alla fatica di un lungo esame di coscienza ed all'accettazione della complessità della vita nelle sue molteplici forme.

I grandi player internazionali conoscono queste umane debolezze e su di esse fondano i loro affari.

La tecnologia persuasiva e pervasiva della iperconnessione, soprattutto quella della comunicazione, cambia il comportamento dell'essere umano, che tende a scegliere sempre la strada più facile per risollevarsi dalla sua condizione esistenziale, senza sapere che è solo un'illusione poiché la tecnologia opera come un mago illusionista. Come sostiene il sociologo Zygmunt Bauman: *«I social media cambiano le nostre relazioni e la nostra vita, rendendoci più fragili»*.

Per approfondimenti sono elencati gli articoli originali:

1. **I nativi digitali –** sez. 1.4 di "**Solitudine e Contesti Virtuali**"
   http://www.galgani.it/solitudine-contesti-virtuali-internet-facebook-social-network-smartphone/solitudine-e-contesti-virtuali.html#toc-Subsection-1.4

2. **I fattori limitanti della natura umana**
   http://www.informatica-libera.net/content/i-fattori-limitanti-della-natura-umana-di-giulio-ripa-e-francesco-galgani

3. **All'ombra delle immagini**
   http://www.informatica-libera.net/content/allombra-delle-immagini-di-giulio-ripa

4. **Analisi critica della comunicazione in rete**
   http://www.informatica-libera.net/content/analisi-critica-della-comunicazione-rete

5. **La comunicazione nell'era degli smartphone: considerazioni psicologiche, sociologiche e linguistiche**
   http://www.informatica-libera.net/content/la-comunicazione-nellera-degli-smartphone-considerazioni-psicologiche-sociologiche-e

6. **Il web tra comunicazione e condivisione**
   http://www.informatica-libera.net/content/il-web-tra-comunicazione-e-condivisione-di-giulio-ripa

7. **Perché Steve Jobs non lasciava usare l'iPad ai suoi figli?** - sez. 3.13 di "**L'Era della Persuasione Tecnologica**"
   http://www.informatica-libera.net/content/era-della-persuasione-tecnologica

8. **Riflessioni su Facebook**
   http://www.informatica-libera.net/content/riflessioni-su-facebook

9. **Vivere senza cellulare: come essere più smart senza smartphone - Una scelta fattibile**
   http://www.informatica-libera.net/content/vivere-senza-cellulare-come-essere-pi%C3%B9-smart-senza-smartphone-una-scelta-fattibile

10. **Decalogo slow internet**
    http://www.informatica-libera.net/content/decalogo-slow-internet-di-giulio-ripa

11. **Teoria dell'obbligatorietà della connessione in mobilità**
http://www.informatica-libera.net/content/teoria-obbligatorieta-connessione-mobilita-di-francesco-galgani

12. **Psicologia della persuasione e tecnologie persuasive (persuasive technology)**
http://www.informatica-libera.net/content/psicologia-della-persuasione-e-tecnologie-persuasive-persuasive-technology

13. **La sindrome di Prometeo ovvero l'oscuro desiderio del piacere infinito**
http://www.informatica-libera.net/content/la-sindrome-di-prometeo-ovvero-loscuro-desiderio-del-piacere-infinito-di-giulio-ripa

14. **Dallo "stato di diritto" allo "stato d'animo", con post-scriptum sui limiti della ragione**
http://www.informatica-libera.net/content/dallo-stato-di-diritto-allo-stato-danimo-con-post-scriptum-sui-limiti-della-ragione

15. **L’illusione della tecnomediazione –** sez. 4.2 di “**L'Era della Persuasione Tecnologica**”
http://www.informatica-libera.net/content/era-della-persuasione-tecnologica